

Nº4 Septiembre de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
SCREENFUN
La única revista con todos tus videojuegos
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
8 424094 662364 00004
110 cm
EPISODIO I
2 Regalo mega pósters
JUEGOS
No Fear Downhill, Croc 2, Speed Freaks, Sega Rally 2, Quake II, F1 '99, Kingpin, 360°
TRUCOS
Superguías: Silent Hill, Driver, Street Fighter Alpha 3, La Amenaza Fantasma
ESPECIAL
MP3 – Así los harás y así los encontrarás
Cómic: Tekken 2
¡Y MUCHOS SORTEOS!
Command & Conquer 3
La estrategia en grado máximo
Velocidad adictiva
Wip3out
Todo sobre la Dreamcast
(y llévate una...)
¿Preparado para la acción?
G-Police 2
TOMB RAIDER IV
Primeras imágenes
Exclusiva: estuvimos en la Campus y en la Euskal Party



PC CD
© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun y Westwood Studios son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos reservados. Westwood Studios es una compañía Electronic Arts™.
www.electronicarts.es Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE. Edificio Arcade. Rufino González 23 bis. Planta 1.ª Local 2. 28037 Madrid. Tel. 91 304 70 91. Fax. 91 754 52 65. SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Westwood STUDIOS
www.westwood.com
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
COMMAND & CONQUER™ TIBERIAN SUN™
LA GUERRA PARA LA QUE TE HAS ESTADO PREPARANDO ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

# SCREENFUN

# SUMARIO 4/99

*¡Bienvenido al número 4 de SCREENFUN! Nos lo estamos pasando en grande así que suponemos que tu también. Por fin, la Dreamcast en nuestras manos ¡y tú puedes conseguirla! Vas a pilotar los vehículos más alucinantes: las naves de Wip3out, los Fórmula 1'99, mountain bikes en No Fear Downhill, un helicóptero de la policía en G-Police 2 y un poco después, serás un fugitivo de la ley en Driver. Y eso sólo es el comienzo: la segunda parte de Quake para N64, el final de la guía de La amenaza fantasma, cómo superar Silent Hill con éxito...Y no te pierdas los especiales de las dos partys mas desparramantes... ¡PRESS START!*


PC — KINGPIN P. 20


PS — G-POLICE 2 P. 22


PC — C&C: TIBERIAN SUN P. 24-25

PS — SPEED FREAKS P. 24-25

## JUEGOS

### IMPACTO INMINENTE



### ÉXITOS



### BANCO DE PRUEBAS

*Por orden alfabético:*





PC PS — GUÍA STAR WARS: EPISODIO 1 P.34-37


ESPECIAL DREAMCAST P.4-7


COMPARATIVA IMPRESORAS P. 50-51


ESPECIAL PARTYS: EUSKAL Y CAMPUS P. 52-55

## PC

### HARDWARE



### HARDWARE



### INTERNET



## Y MÁS...

### ESPECIAL



### CINE



### ARTÍCULOS



## SCREENFUN TRUCOS

págs. 33 a 48

**¡COLECCIONABLES!**

*¿Estás esperando la segunda parte de nuestra guía de La amenaza fantasma? ¿A punto de morir de miedo en Silent Hill? ¿Das patadas al aire en Street Fighter Alfa 3? ¿Las calles de Chicago y San Francisco se te resisten en el Driver? Venga, dirígete derechito a nuestra página 33 y soluciona todos tus problemas. Y recuerda que puedes mandarnos una carta a TRUCOS POR CARTA con tus dudas o con los trucos que hayas descubierto tú mismo a SCREENFUN: TRUCOS POR CARTA apdo. 51.323, Madrid 28080.*

**¡100% PROBADOS!**

*Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!*





# Drea

**¡Por fin podrás llevarte la calidad suprema de los recreativos a tu casa! Sega hace realidad tus sueños con la nueva Dreamcast. ¡Prepárate!**

## Race Controller 10.990 ptas.

Sega Rally 2 *será el primer simulador de carreras para la DC compatible con su nuevo volante.*

*Al proporcionar una mayor sensación de velocidad, los volantes son siempre un periférico bienvenido en cualquier simulador de velocidad que se precie. El de Sega es demasiado ligero y no se puede fijar a la mesa. También carece de una función tipo* Force Feedback. *Los mandos manuales para el acelerador y el freno son demasiado blandos al tacto. Terceros fabricantes, como Blaze, Vidis o Interact, han prometido desarrollar en breve volantes más consistentes.*

*Sangre verde para una fiel conversión de la máquina recreativa* The House of the Dead 2. *El juego se distribuirá conjuntamente con la pistola de luz, de ahí su elevado precio.*

## Lightgun (con juego) 13.990 ptas.

*Aunque en PSX existen lightguns (pistolas de luz) con mejores prestaciones (autoapuntado láser, efecto retroceso...), la pistola de Sega incorpora un controlador digital en el mango, manipulable con el pulgar, que abre muchas posibilidades a juegos futuros.*

El 23 de septiembre de 1999, el sueño se hará realidad: ¡la Dreamcast saldrá a la venta! La consola doméstica más potente hasta la fecha llegará a nuestros hogares. A pesar de todos los rumores en torno a la reacción de sus competidores, Sega se las promete muy felices con la sucesora de la Saturn. Las cifras de ventas en el extranjero están jugando a favor del gigante japonés de los videojuegos: a partir de la última reducción de precio, en Japón se alcanzaron cifras de ventas que casi doblaron a las de la todopoderosa Playstation.

**Es de esperar que aquí el éxito sea similar, ya que Sega va a poner una consola en el mercado que sobrepasa todo lo conseguido hasta ahora en cuanto a potencia se refiere.** Sega arropará el lanzamiento europeo con una fortísima campaña publicitaria, y cuentan con que una gran estrategia de precios competitivos y la calidad de los juegos les lleven a la cabeza de este duro mercado. Además, la posibilidad de jugar online es un gran aliciente: Sega es el primer fabricante de consolas que se aventura en las procelosas aguas del juego en red, un territorio hasta ahora acaparado por el PC. ¡Ya veremos cómo les sale la aventura!

La consola se venderá en un paquete que incluye joypad y módem, y en octubre saldrá un teclado para navegar cómodamente por Internet. **Gracias al acuerdo con British Telecom, el acceso a Internet será gratuito para los usuarios de la DC. Solamente habrá que pagar las cuotas de teléfono durante la conexión.**

Sony y Nintendo también tienen nuevos aparatos en mente, pero Sega lleva claramente la delantera: antes de que la Playstation 2 y la Nintendo Dolphin aparezcan en el 2001, la Dreamcast ya estará repartiendo diversión en muchos hogares.

**DC tiene potencia suficiente para ofrecer juegos muy próximos a los de las máquinas recreativas actuales, que de un tiempo a esta parte estaban dejando muy atrás las posibilidades gráficas de las consolas domésticas.** Sega está muy versada en materia de salas recreativas, y aprovechará su experiencia para dotar a la Dreamcast de títulos de éxito como *Virtua Fighter 3tb* y *Sega Rally 2*. Compañías de videojuegos tan sólidas como Namco, Capcom o Ubi Soft han depositado toda su confianza en la nueva plataforma, y proveerán a Dreamcast de suficientes juegos de calidad para competir con holgura con la titánica oferta de software de sus rivales. Para el lanzamiento saldrán diez juegos, y en navidades se espera triplicar esa cantidad.

Sega sabe mejor que nadie que el lanzamiento de una consola al mercado es una operación difícil, que requiere considerar muchos factores. Lo aprendió por las malas con el desastre Saturn en occidente. Esta vez ha aprendido de sus errores y ¡va a por todas!

**ScreenFun ¡Sorteo!**

**¿A quién no le gustaría tener una Dreamcast? ¡Sobretodo si es regalada! Escríbenos a la referencia Dreamcast, apartado de Correos 14.124, 28080 Madrid, y participarás en el sorteo de una reluciente Dreamcast ¡Recién salida de fábrica! ¡A por ella!**

# mcast La próxima generación de consolas

¡HE VUELTO MÁS ESPINOSO QUE NUNCA!

El Joypad tiene un diseño muy ergonómico, parecido al del Saturn-Analog-Controller. La tarjeta de memoria va en la parte superior y el cable sale de abajo. ¡La verdad es que Sega está demostrando que sabe hacer buenos pads!




¡Esto no es un periférico, es la DC en persona! A esta cajita blanca se le conecta un potente módem que proporciona acceso rápido a Internet. Por el momento no se podrán bajar más que archivos pequeños, como por ejemplo los documentos de cheats, ya que la unidad de almacenamiento Zip aún se hará esperar un poco más. Por fortuna, la conexión de DC a Internet no sólo valdrá para navegar por la red, sino para jugar online con usuarios de todo el mundo.

¡PASA LA PÁGINA Y VERÁS INFORMACIÓN SOBRE MI ÚLTIMO JUEGO!

## Teclado 4.990 ptas.

El teclado no es indispensable para poder navegar por la red con tu Dreamcast, pero sí te facilitará mucho las cosas. ¡Aunque recuerda que tienes que pagarlo aparte! Otro problema es que con la DC no viene ningún ratón. Obviamente, adquirir este periférico correrá, en todo caso, a cuenta de tu sufrido bolsillo... ¡Desconsiderados! El ratón se conecta en el segundo puerto de control, junto al teclado. En total, y al igual que N64, DC tiene cuatro de estos puertos.

Sega Bass Fishing, una excentricidad japonesa que no podremos disfrutar aquí.




## Visual Memory 4.990 ptas.

## Caña (no disponible en España)

Sega ha sacado hace poco en Japón la versión DC de la máquina recreativa Sega Bass Fishing, que se vende junto con un joypad con forma de caña. Este juego nunca llegó a España, y su conversión tampoco lo hará . El anzuelo de este peculiar joypad se conecta a la Dreamcast por el puerto habitual. Dispone de una bobina, función vibradora y un mando analógico con cuatro botones estándar y otro de start.




La memoria visual ofrece muchas más posibilidades que una tarjeta de memoria convencional, juegos incluidos. Se introduce directamente en el joypad, al igual que en el caso de la N64. La pantalla de la visual memory queda así perfectamente emplazada para leer cómodamente la información cuando lo necesites. Este tipo de tarjetas de memoria son el nuevo estándar a imitar por el mercado.

Texto: Christian Henning

# Sega Rally 2




**El primer juego de velocidad para DC es un simulador de rallies que ya ha triunfado en su versión de máquinas recreativas.**

*El segundo Sega Rally demuestra todo lo que es capaz de hacer la Dreamcast.*

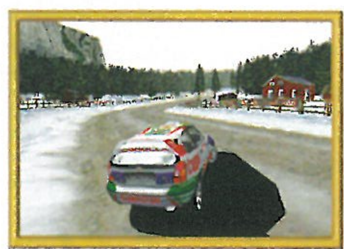
Pisa el acelerador y pasa a una velocidad de vértigo por las texturas más realistas que hayas visto jamás en tu monitor!

Sega aprovecha la potencia de su nueva consola para ofrecerte la segunda parte del simulador de rallies que hizo furor en Saturn. Ya que es el primer título de carreras para DC, se han querido asegurar de que deja a los fanáticos de la velocidad plenamente satisfechos. Un total de 17 pistas, con obstáculos incluidos, por las que tendrás que pasar como un rayo, derrapando y apurando en las curvas. Doce coches para conducir a la meta, todos ellos basados en modelos reales y la posibilidad de competir contra una horda de pilotos CPU o un contrincante humano en todo tipo de condiciones climáticas y sobre distintos terrenos.

***Sega Rally 2*** **es el juego que aprovecha en serio las características de Internet de la consola, pudiendo enfrentarte hasta con tres jugadores humanos.** Como ya hemos comentado, los gráficos van a fijar nuevas metas en el ámbito doméstico: gracias a unas formas exquisitamente redondeadas, geniales reflejos y unos efectos de luz y de sombras más definidos, los coches parecen más reales que nunca. Lo mejor es que, después de pasar por charcos de barro, tu bólido se ensuciará como en la realidad. Y ya puedes buscar pixelaciones, que no las vas a notar. La lluvia, la nieve y la oscuridad se representan de forma muy creíble. El vibrante sonido del motor y las marchosas piezas de música redondean la alucinante experiencia de conducir este intensísimo y realista juego de velocidad.

Junto al *Virtua Fighter 3tb* (mirar pág. dcha.), *Sega Rally 2* es un súper juego que pretende, por sí solo, rentabilizar la adquisición de una DC. Puesto que por el momento no se han anunciado más juegos de rally, los fans de este deporte tendrán que conformarse con éste... ¡pero no van a tener queja alguna!


*Durante la repetición puedes disfrutar de la carretera de manera cinemática.*


*¡Hielo en la carretera! Hay que extremar las precauciones en las curvas.*


*En total verás hasta 20 vehículos distintos, idénticos a los verdaderos.*




# Soul Calibur

*¡Blande tu espada! O tu hacha. O tu lanza. O tus nunchakus... Todo vale con tal de tumbar al oponente.*



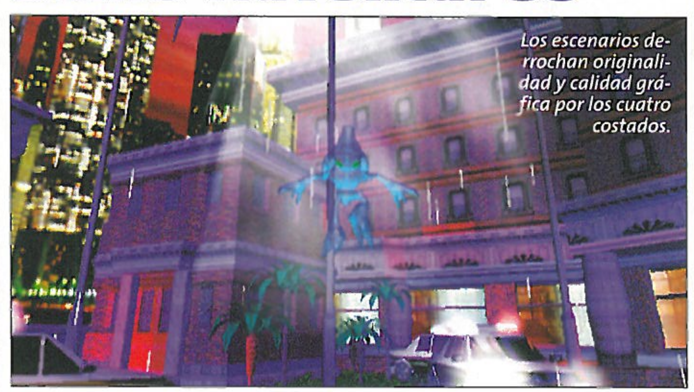
Si hasta Namco, que es conocida por sus juegos en exclusiva para la Playstation, se deja tentar por la potencia de la nueva máquina de Sega, ¡por algo será!

El juego de lucha más exitoso de esta compañía es *Soul Calibur*, la continuación del popular *Soul Blade* (este último adaptado para Playstation hace dos años). La acción de esta segunda parte es aún más rápida e intuitiva que en la primera, con un sistema de combos espectaculares muy fáciles de hacer. Los luchadores pueden desplazarse aprovechando totalmente las 3D: si lo deseas, puedes moverte por la palestra para esquivar embestidas y atacar por los flancos. Lo más bonito de *Soul Calibur*, además de sus estupendas animaciones, son los diseños de los personajes, que combinan bellas guerreras griegas con ninjas, samurais y bárbaros. ¡El espadón de doble hoja de Siegfried es impresionante!

La Dreamcast dispone de suficientes posibilidades técnicas para llevar la magia de las espadas hasta tu casa sin que se noten pérdidas apreciables en la calidad respecto a la recreativa.




# Sonic Adventures



*Los escenarios derrochan originalidad y calidad gráfica por los cuatro costados.*

Desde su primera aparición en la Mega Drive de 16 bits, el acelerado erizo azul se convirtió en la mascota de Sega, por lo que no es de extrañar que en la nueva Dreamcast el animalillo se lance a correr como un descosido, para alegría de todos los amantes del jump&run. No sólo podrás manejar a Sonic: hay otros personajes perfectamente jugables una vez los hayas rescatado. No podían faltar el zorro *dos colas* y el temperamental Knuckles.

Como en la antigua tradición, pero con nuevo vestuario en 3D, Sonic atraviesa a la velocidad del rayo niveles de fantasía, para luego enfrentarse a su enemigo, el eterno y malvado Dr. Robotnik. Éste le espera al final de cada nivel, pilotando ingeniosos vehículos asesinos de su invención.

Con giros de cámara imposibles y velocidad incomparable, la potencia de la DC luce aquí mejor que en ningún otro título. Entre algunas de las escenas más flipantes se cuenta una persecución con una ballena asesina, una avalancha de nieve, un tornado... ¿Será éste es el mejor jump&run de la historia? Lo veremos muy pronto.



# Virtua Fighter 3tb

**El equivalente al Tekken de la Playstation: 'Virtua Fighter 3tb' para Dreamcast. ¡Porrazos a mansalva!**



*Las técnicas de combate se inspiran en artes marciales reales. Ejemplo: ¡el wrestling!*

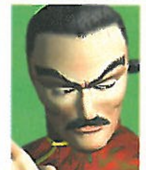


*La animación fluida en la lucha es fundamental. VF3tb saca un sobresaliente.*



*No faltan los pesos pesados, que confían en su fuerza bruta para vencer.*

*Los luchadores más populares:*



Lau Chan, el chino bigotón.



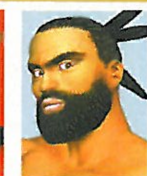
Akira Yuki, el bueno de la peli.



Pai Chan, linda pero mortal.



Jacky Bryant, el *chuleras*.



Jeffry McWild, la fuerza del oso.

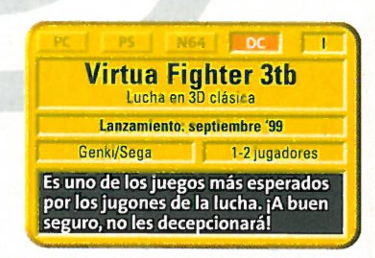
Al igual que en el caso de *Sega Rally 2*, Sega también ha realizado algunos cambios en los modos de juego de *Virtua Fighter 3tb* respecto a la recreativa original. Las letras *tb* del título significan *Team Battle*. Al principio del juego escoges tres de doce luchadores. Cuando uno sucumbe, entra en escena el siguiente.

Los personajes son los favoritos de siempre: Lau Chan (clónico del malo de la película de Jackie Chan *La serpiente en el ojo del águila*), su astuta hija Pai, el ninja Kagemaru, el karateka Akira, los hermanos Sarah y Jacky Bryant... Solamente los mejores llegan ante el misterioso combatiente plateado: Dural.

**La serie *VF* lleva mucho tiempo rivalizando con la de *Tekken*, y lo hace con un sistema de combate más estratégico y difícil de dominar.** Los movimientos especiales son menos espectaculares, pero tienen un sabor más realista. Cada personaje dispone de docenas de lanzamientos, golpes y maniobras diferentes y personalizadas. Llegar a dominar por completo a uno sólo de estos completísimos luchadores es una labor reservada para los genuinos maestros de la lucha.

A pesar de que la recreativa tiene ya tres años de antigüedad, el motor gráfico fue tan revolucionario que aún hoy está a la altura de los juegos actuales. Los escenarios se han trasladado por completo a la DC, y merecen un capítulo aparte. A Jeffry McWilds nos lo encontramos en la arena tropical, donde se pueden contemplar unos efectos de agua como para quedarse de piedra. En otro escenario, los contendientes se enfrentan chapoteando sobre un riachuelo.

En Japón *Virtua Fighter 3tb* es el juego de moda. En aquel país la serie *VF* es casi una religión, y este nuevo título ha desbancado a las otras dos estrellas del lanzamiento, *Sega Rally 2* y *Sonic Adventures*. Aunque en Europa *VF* no goza de la misma devoción que en Japón, no es demasiado aventurado apostar que éste va a ser uno de los juegos de DC que van a pegar más fuerte.



PC | PS | N64 | DC | I

**Virtua Fighter 3tb**
Lucha en 3D clásica
Lanzamiento: septiembre '99
Genki/Sega | 1-2 jugadores

**Es uno de los juegos más esperados por los jugones de la lucha. ¡A buen seguro, no les decepcionará!**

# M-SR

*Las calles de San Francisco: Bizarre Creations se ha esforzado en reproducir todos los detalles de la ciudad con exactitud. ¡No podía ser menos!*



*Driver* (Reflections/GTI) y *Midtown Madness* (Microsoft) son las inspiraciones más evidentes para este nuevo de juego de coches. En ellos también se trata de ir a toda velocidad entre las calles de una ciudad, que es una fiel reconstrucción de la original. *M-SR*, antes *Metropolis*, te invita a que des una trepidante vuelta al mundo a partir de este otoño.

El equipo de desarrolladores Bizarre Creations está muy familiarizado con el mundillo de los coches: es responsable del primer *Formula 1* y su sucesor, *Formula 1 '97*, para Playstation. Han puesto toda su experiencia en este juego para reproducir lo más fielmente posible las calles de San Francisco, Londres, y Tokio, entre otras. Para ello, los miembros del equipo inglés se dirigieron a estas ciudades para filmar todas las rutas con una cámara de vídeo. La potencia de la Dreamcast les hizo posible utilizar las imágenes sin tener que realizar demasiados trazos.

En el juego tendrás que correr contra coches enemigos, pero lo que parece más interesante es la posibilidad de participar cuatro jugadores a la vez.



PC | PS | N64 | DC | E

**M-SR**
Velocidad urbana
Lanzamiento: octubre '99
Bizarre Creations/Sega | 1-4 jugadores

**¡Juego prometedor para los locos al volante! El modo de cuatro jugadores es la mejor arma de *M-SR*.**

# Racing Simulation 2



*¡Los gráficos son tan alucinantes que a veces te parecerá que estás viendo una intro!*

Los juegos de Fórmula 1 (sin licencia oficial) de Ubi Soft han reunido siempre a muchos adeptos en todos los sistemas. La versión de Dreamcast ya está disponible desde hace tiempo en las estanterías de las tiendas japonesas, pero se van a modificar algunos aspectos de *Racing Simulation 2* para el mercado europeo. Se sabe que cambiarán algunos detalles gráficos, como el color del asfalto, y habrá sutiles mejoras en la conducción.

Ya que *Racing Simulation 2* no posee la licencia oficial FIA, reservada para los juegos de Fórmula 1 de Sony, los nombres de los pilotos y de los equipos se han cambiado por otros que suenan parecido: por ejemplo, Michael Schumacher se convierte en M. Schmidke. En cualquier caso, el juego no se resiente por ello en su jugabilidad o gráficos, rápidos, realistas y detallados. Se pueden apreciar incluso pequeños baches en el asfalto, piedrecillas o hasta los hierbajos del césped.

Con este juego, Ubi Soft ya está representada para el lanzamiento de la Dreamcast. Ya veremos qué otros géneros nos ofrece para la nueva consola.



PC | PS | N64 | DC | I

**Racing Simulation 2**
Simulación de Fórmula 1
Lanzamiento: septiembre '99
Ubi Soft | 1-2 jugadores

**No tiene licencia oficial, pero este juego confía en sus buenos gráficos para captar a los seguidores de la Fórmula 1.**

Texto: Christian Henning

# Wip3out

**¡Prepárate para la carrera del siglo! Dentro de muy poco podrás ponerte a los mandos de 'Wip3out', el lanzamiento bomba de Psygnosis. ¡Calienta motores!**

## LAS NAVES



La nave japonesa **AG-S** es increíblemente rápida, pero tiene una carrocería delicada.



El bombazo de África: el **Assegai** es impresionante, pero casi no tiene defensas.



El americano **Auricom** tiene unas características bastante mediocres.



Del pesado y lento **Feisar**, destaca la gran energía de defensa y la manejabilidad.



El **Goteki** es una nave muy robusta, pero poco flexible y de difícil manejo.



El **Icaras** es la nave más rápida, pero no tiene movilidad ni escudo.



Aporte de Brasil: la **Piranha A** posee una movilidad muy convincente.



Un ruso auténtico: el **Qirex** posee una tecnología anticuada, pero muy segura.



*Intenta mantenerte en el medio de la pista: puede que te salgas de los límites con los aerofrenos.*

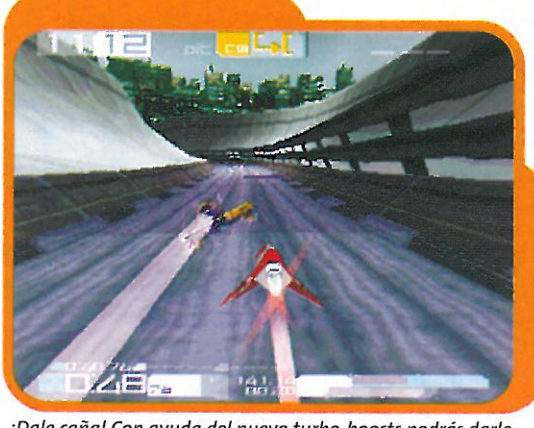
*¿Estás preparado para correr por tercera vez el campeonato espacial?*



*Las áreas coloreadas de la pista no se han colocado por motivos decorativos: si las sobrevuelas, obtendrá una nueva arma. ¡Temblad, pilotos del infierno!*

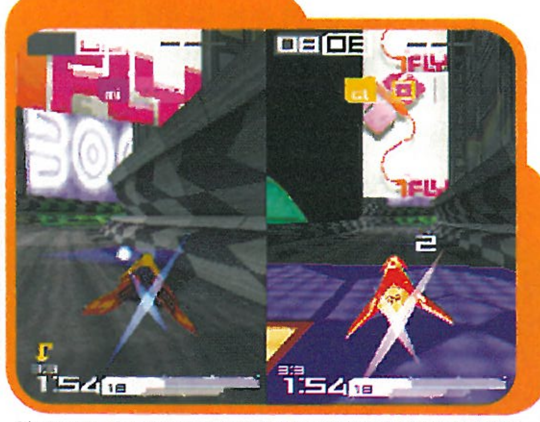


*Claridad de imagen: la perspectiva del piloto es un elemento nuevo en Wip3out.*



Lavado de cara *para algunos elementos del juego: en la imagen, el nuevo escudo de defensa (azul).*

*¡Dale caña! Con ayuda del nuevo turbo-boosts podrás darle mayor velocidad a tu nave en un abrir y cerrar de ojos.*



*Como en* Gran Turismo: *los efectos de luz sobre las naves son impresionantes. ¡Los fallos brillan por su ausencia!*

*Técnicamente superior: la pantalla se divide en modo de dos jugadores y los gráficos siguen teniendo una gran resolución.*

El primer *WipEout* llegó al mercado al mismo tiempo que la Playstation, en 1995, y el mundo de los videojuegos tuvo el honor de enriquecerse con un nuevo género. El juego de carreras futuristas en 3D trajo consigo muchos imitadores, como *Extreme-G* o *Rollcage*, por nombrar solamente dos de ellos. Tras el éxito de su sucesor, *WipEout 2097*, Psygnosis vuelve a las carreras espaciales por tercera vez.

**En *Wip3out* tendrás que demostrar que eres un piloto con nervios de acero: ¡volar a más de 600 km/h no está al alcance de cualquiera!** A pesar de tu habilidad al utilizar los aerofrenos para deslizarte por las curvas (intentando perder la menor velocidad posible), tu destreza no te servirá de nada si te disparan por detrás con un misil teledirigido. El sistema de armas inteligente ha sido uno de los elementos primordiales de *WipEout*, y la tercera parte no es ninguna excepción en este sentido: por el momento, los desarrolladores siguen ocupados en introducir diferentes misiles y minas en el juego.

Psygnosis disfruta de la fama de crear unos juegos brillantes, y siempre hace honor a esta afirmación: ¡los gráficos de *Wip3out* te dejarán con la boca abierta! Las naves tienen un impactante diseño, y gracias a los gráficos de alta resolución, logran resaltar aún más en esta nueva parte. Mención aparte merece el modo de dos jugadores, en el que los gráficos siguen manteniéndose a la altura de las expectativas más exigentes. Y para defenderse de las recriminaciones de crear solamente unos gráficos fascinantes, los programadores han elevado la inteligencia artificial de los pilotos... ¡Prepárate para una lucha encarnizada en la pista!

Se ha demostrado que la parte técnica está en buenas manos, pero la fluidez del juego no se queda estancada: el equipo de Psygnosis todavía está pensando en cómo pulir los distintos modos de juego. **Junto a las nuevas variantes de competiciones y de retos, también se está desarrollando el modo *Death-Match*. No se trata de llegar el primero a la línea de meta, sino más bien de sacar al contrincante cuanto antes de la pista, al más puro estilo del *F-Zero X* de N64.**

La anterior entrega de *WipEout* para la Playstation apareció hace ya casi dos años, por lo que el equipo de Psygnosis ha tenido el tiempo suficiente para que *Wip3out* sea un juego de los que hacen historia. En los próximos meses, podrás comprobar si los ingleses han aprovechado bien todo este tiempo.

¡Comienza la cuenta atrás!




Texto: Christian Henning

**ScreenFun ¡Sorteo!**

¡A la velocidad de la luz! Así van las naves de *Wip3out*, y así de rápido deberías escribirnos si lo que quieres es conseguir uno de los 5 packs de juego y poster de este nuevo titulo de Psx. Ya sabes: SCREENFUN, ref.: Wip3out, apdo. 14.124, Madrid 28080. ¡Rápido, rápido¡

*El dibujo de la niña del anuncio de neón será la mascota del juego.*

INFO

## Vuela al ritmo de DJ Sasha



Psygnosis no ha escatimado en gastos ni en esfuerzos con *Wip3out*. Sony hizo público que el británico DJ Sasha sería el director de la música del juego. Esto significa que Sasha no sólo será el compositor exclusivo de piezas de drum'n'bass, sino que también será el responsable de elegir las piezas de otros colegas para la banda sonora.

Por ahora se sabe que van a participar grupos como The Chemical Brothers, Underworld, Propellerheads, Orbital y Paul van Dyk. Nos podemos imaginar que Sony no dejará escapar los beneficios adicionales que supone lanzar un CD de audio con la banda sonora del juego.

*El artista británico DJ Sasha es el responsable de la banda sonora de* Wip3out.

# FORMULA ONE 99

**¡Pisa el acelerador! Mientras la temporada de F1 está más caliente que nunca, Psygnosis y Sony lanzan un de nuevo juego para que te metas en la piel de los pilotos... ¿O deberíamos decir "en el mono"?**

*El Ferrari de Schumacher, tal y como quieren y suelen verlo sus fans: ¡a la cabeza!*

## INFO

### Los tres antecesores

En Psygnosis, *Fórmula 1* tiene una tradición de cuatro años. Todos los juegos tuvieron éxito, a pesar de que *F1 '97* sólo fue un buen aperitivo y el sucesor del año 98 se quedó atrás técnicamente.

*1996: el primer* Fórmula 1 *fue para los aficionados a la F1 el mejor.*



Fórmula 1 '97 *fue desarrollado, como el anterior, por Bizarre Creations.*



Formula 1 '98 *supuso un retroceso en cuanto a la calidad del juego.*

Seamos sinceros: a pesar de que el juego *Fórmula 1 '98* para PlayStation fuera un buen juego, sus dos antecesores eran mejores. Los fallos técnicos y las quejas de muchos fans provocaron que Psygnosis prometiera una mejora en el futuro. La compañía de juegos le quitó el encargo al equipo de programadores habitual y en su lugar confió el trabajo a los chicos de Studio 33, que ya demostraron su buen hacer con *Newman Haas Racing*.

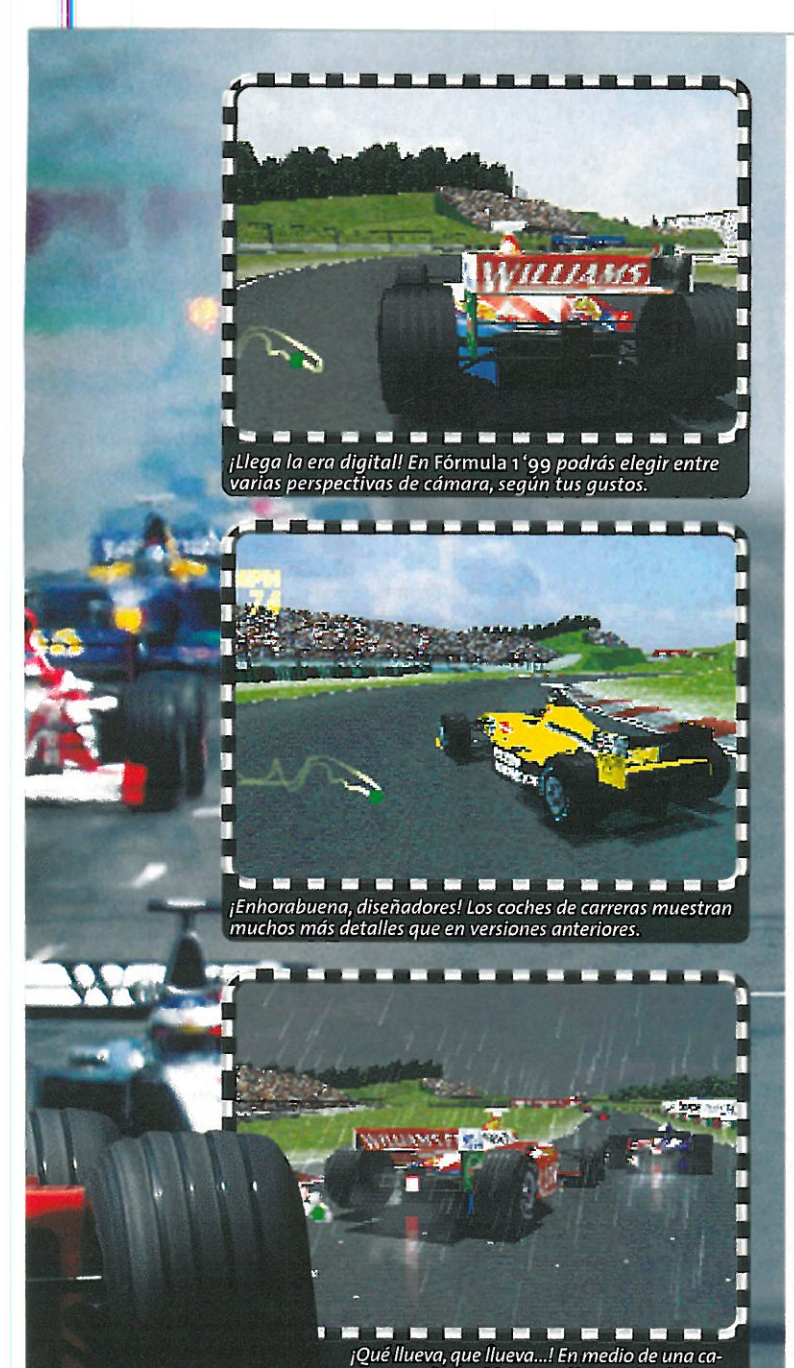
Los desarrolladores decidieron que el Grand Prix de Silverstone, en Inglaterra, era el marco idóneo para presentar su *Fórmula 1 '99*, y allí estuvieron. En principio podía parecer que los circuitos y los bólidos eran iguales que los de años anteriores, pero nada más comenzar a jugarlo, las mejoras saltan a la vista: por una parte, las pistas no contienen los habituales horribles fallos gráficos. Además, en los vehículos se observa que los diseñadores se han inspirado en la sobresaliente simulación de carreras de *Gran Turismo*. Con excepción del modo de dos jugadores, las carrocerías de los coches, representados con todo detalle, brillan como en el juego japonés. En realidad, no son los únicos: *Gran Turismo* es la inspiración de los diseñadores de gráficos de simulaciones en todo el mundo.

Los fans de la Fórmula 1 se alegrarán de que esta vez se pueda elegir como piloto a Jacques Villeneuve. ¡Genial!

**Ya que se pretende que *F 1 '99* sea muy actual y que aparezca durante la temporada, los programadores están con las orejas bien abiertas a cualquier novedad.** Por ejemplo, se supo que el accidente de Michael Schumacher en Silverstone provocó que el finlandés Mika Salo entrara en el equipo de Ferrari, por lo que se incluyó rápidamente a este piloto en el juego.

Y no sólo eso: antes de cada Grand Prix, dispondrás de una previsión del tiempo para que puedas acondicionar tu coche de la mejor forma. No es ninguna tontería; la preparación de tu bólido es fundamental.

Para no decepcionar a los fans durante el juego, se está mejorando el manejo en muchos aspectos. Así, la reacción del coche sobre el terreno resulta mucho más realista; por ejemplo, cuando pasas con una sola rueda



¡Llega la era digital! En Fórmula 1 '99 podrás elegir entre varias perspectivas de cámara, según tus gustos.

¡Enhorabuena, diseñadores! Los coches de carreras muestran muchos más detalles que en versiones anteriores.

¡Qué llueva, que llueva...! En medio de una carrera puede cambiar repentinamente el tiempo.

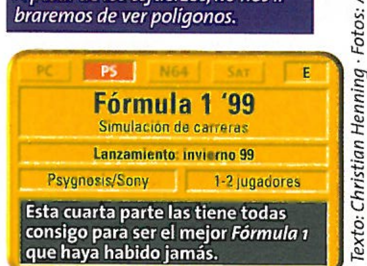
sobre la hierba, el bólido se desplaza ligeramente hacia la parte contraria.

Los programadores de Studio 33 dan también mucha importancia a que la inteligencia artificial de tus rivales sea mayor. Por ello se ha pensado en dotar a todos los pilotos virtuales de las cualidades de su personaje en la vida real. O sea, que los estímulos exteriores y las propias características del piloto real te lo ponen más fácil o más difícil para adelantar: ¡una pasada!

Hasta la fecha en la que salga el juego, los demás desarrolladores tienen mucho que hacer si de verdad quieren alcanzar las altas metas que *Fórmula 1 '99* acaba de fijar. Y en cuanto a los fans de la carreras... ¡preparaos para un subidón de adrenalina!




A pesar de los esfuerzos, no nos libraremos de ver polígonos.




Texto: Christian Henning · Fotos: ASA (24)

# ¿Quién es quién en 'F1 '99'?

*La temporada está en pleno curso y más emocionante que nunca. En esta caja de información, te presentamos brevemente a todos los pilotos de los diferentes equipos, y además señalamos las fechas exactas de todas las carreras.*

**Equipo: Ferrari**



**Michael Schumacher**
El doble campeón mundial 94/95 se está recuperando del accidente más grave de su carrera.

*La lucha por la victoria:*

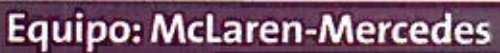
| | |
|---|---|
| *29.8.* | *Spa, Bélgica* |
| *12.9.* | *Monza, Italia* |
| *26.9.* | *Nürburgring, GP de Europa* |
| *17.10.* | *Kuala Lumpur, Malasia* |
| *31.10.* | *Suzuka, Japón* |



**Eddie Irvine**
Este superpiloto solía estar en segundo plano, pero ahora se encuentra en primera línea del equipo.



**Mika Salo**
Debido al accidente de Schumacher en Silverstone, este finlandés entró en el equipo.



**Equipo: McLaren-Mercedes**



**Mika Häkkinen**
El campeón mundial en funciones está en camino de volver a conquistar el título este año.



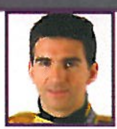
**David Coulthard**
El eterno *número dos* en el equipo McLaren. El pasado año quedó cinco veces segundo.



**Equipo: Jordan-Mugen-Honda**



**Heinz-Harald Frentzen**
Este simpático piloto lleva una buena carrera en la Fórmula 1. Ha ganado ya dos Grand Prix.



**Damon Hill**
Venció en el Grand-Prix '98 de Bélgica con el equipo Jordan. Tal vez ésta sea su última temporada.

**Equipo: Williams-Supertec**



**Ralf Schumacher**
El compromiso del hermano pequeño de Michael con Williams es la oportunidad de su vida.



**Alessandro Zanardi**
Alessandro fue campeón mundial de Indy-Car en los años 97 y 98, pero en la Fórmula 1 no ha tenido éxito.

**Equipo: Stewart-Ford**



**Rubens Barrichello**
Rubens formaba antes parte del equipo Jordan, y ahora ya va por su tercera temporada con Stewart.



**Johnny Herbert**
A este inglés no le fue especialmente bien con Sauber. Con Stewart espera que corran mejores tiempos.

**Equipo: Red Bull Sauber Petronas**



**Jean Alesi**
Con 32 años, es el piloto con más experiencia de la temporada 99. Éste es su segundo año con Sauber.



**Pedro Paulo Diniz**
El hijo del millonario lucha contra los rumores de que debe su puesto de piloto a la cartera de su padre.

**Equipo: Gauloises-Prost-Peugeot**



**Olivier Panis**
Panis lleva seis años de fidelidad al equipo Prost. En 1996 ganó el Grand Prix de Mónaco.



**Jarno Trulli**
Tuvo mala suerte el pasado año y un coche que solía dejarle tirado. 1999 es su segunda temporada completa.

**Equipo: BAR-Supertec**



**Jacques Villeneuve**
Es su segundo año de tres con Williams. Fue campeón mundial del 97. El equipo BAR es su nuevo reto.

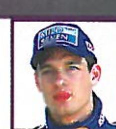


**Ricardo Zonta**
Este brasileño de 22 años, que vive en Mónaco, fue piloto de pruebas el año pasado para McLaren-Mercedes.

**Equipo: Benetton-Playlife**



**Giancarlo Fisichella**
Minardi y Jordan ya habían contratado a este italiano, y ahora continúa su carrera en Benetton.



**Alexander Wurz**
Este austriaco sufrió muchos accidentes el pasado año y quedó en el quinto puesto cuatro veces.

**Equipo: Arrows**



**Toranosuke Takagi**
Takagi era un superpiloto de la Fórmula 3 y Fórmula 3000 japonesas. Tyrrell le inició después en la F1.



**Pedro de la Rosa**
Este español fue campeón de la F3 británica y piloto de pruebas en Jordan. En marzo corrió su primer Grand Prix.

**Equipo: Minardi-Ford**



**Marc Gené**
Este piloto español debutó con Minardi en la F1. No ha tenido mucha suerte, pero evoluciona con firmeza.



**Luca Badoer**
El antiguo piloto de pruebas de Ferrari no fue contratado por el equipo italiano después del accidente de Schumacher.

# No Fear Downhill Mountain Biking™

**¿Quieres la fórmula para ir a toda velocidad, saltar y derrapar con tu mountain bike sin sudar y sin temor a dejarte los dientes contra el primer pedrusco? Codemasters te lo pone fácil: ¡'No Fear Downhill Mountain Biking'!**

Pisas fuerte el pedal. Agarras el manillar con decisión... 3, 2, 1, ¡fuera! Te lanzas a toda velocidad cuesta abajo. Las piedras comienzan a golpear en tus ruedas. Además, tu contrincante no te pone las cosas fáciles: en la primera curva se te mete por el interior y te cierra la trazada... ¡El público grita enfervorecido!

***No Fear Downhill Mountain Biking* es el primer simulador de carreras de mountain bike, y ha sido desarrollado por Codemasters con el apoyo de No Fear y Giant, dos pesos pesados en el deporte de las dos ruedas y algunos de los mejores corredores de la especialidad.**

Tendrás ocho corredores para elegir y 16 contrincantes en carreras de uno contra uno. A lo largo de 25 circuitos (campo a través y urbanos) repletos de saltos, curvas endiabladas y pendientes de vértigo, podrás demostrar tus habilidades y tu valor. Y como no vas sobre una moto, sino que lo haces sobre una bicicleta, no olvides que tienes que dar pedaladas: deberás dosificar las fuerzas de tu corredor (indicadas por medio de una barra de energía) para que no se fatigue y el contrincante no te humille... porque, aunque estén en una pantalla, ¡siguen siendo humanos! Y por si todo esto no fuera suficiente, *No Fear Downhill Mountain Biking*, incluye una competición de freestyle (piruetas aéreas).

¿Qué más se puede pedir? Pues una original perspectiva en primera persona, sólo que esta vez, en vez de ver el clásico volante, verás el manillar de tu bici (¡por favor, que no saquen un periférico de pedales para acoplar al volante-manillar!). Por supuesto que no podía faltar el modo multijugador de hasta cuatro participantes, y bonus para mejorar tu *máquina* según vayas ganando carreras.

**Tras los éxitos de *Toca Touring Cars* y *Colin McRae*, Codemasters sigue en primera línea de parrilla en el terreno de la simulación de carreras (en esta ocasión para PlayStation y PC) con uno de los títulos más originales.**

Ten mucho cuidado... ¡no vayas a morder el polvo!




*Buen control y buenos gráficos: todo lo necesario para disfrutar sobre tu bici.*

*HandleBar Cam: si quieres sentir la velocidad, elige esta perspectiva. Y si aún quieres más realismo, ¡prueba a ponerte un ventilador delante!*

*Tras las carreras, podrás revivir tus mejores hazañas en la repetición.*

*¿SimCity 3000? ¡No! Es el diseño de los trazados de No Fear Downhill.*

*Modo de dos jugadores: reta a tus amigos a descender a toda velocidad.*

*Configuración: para ganar, tu bicicleta ha de estar en perfectas condiciones.*

*¡Salta! Por arriba, por abajo, por la derecha, por la izquierda... ¡Cualquier sitio es bueno para adelantar!*

*Campeonato de freestyle: necesitarás un par de... ¡buenas ruedas!*

# Tarzán


La presentación es de lujo, con escenas sacadas directamente de la película.


La munición de frutos básicos es ilimitada. Los más potentes hay que recogerlos.

La película todavia no ha llegado a Europa...¡y en Estados Unidos ya ha salido hasta el juego!

*Tarzán* es uno más de la serie de títulos inspirados en las obras maestras de la animación Disney. Como ya es habitual, se trata de un *Jump&Run* de jugabilidad simple, de los de recoger moneditas y vidas extras. A diferencia de *Bichos*, la acción no se desarrolla en unas 3D totales. En su lugar hay una jungla semitridimensional llena de vida y color, con montones de diferentes animales salvajes que Tarzán deberá evitar en sus correrías. Puedes trepar, nadar, correr y saltar de liana en liana, así como arrojar varios tipos de frutos ofensivos o empuñar un cuchillo. Una de las originalidades del juego es que en las primeras fases controlas a un Tarzán niño, que después crece y se convierte en el atlético hombretón que todos conocemos. También tienes oportunidad de ponerte en el lugar de Jane y de un simpático gorilón muy amigo de nuestro héroe (como la mona chita, vaya, pero en fuertote). Otro de los mayores atractivos es la inclusión de escenas digitalizadas de la película original al final de cada fase. Parte de la gracia del juego consiste en almacenar estas escenas para su posterior visionado. *Tarzán* es un juego muy cuidado y hará las delicias de niños y mayores. ¡Como la película!




# Tony Hawk's Pro Skater


El modo versus de dos jugadores es una locura de riesgo, emoción y fantasía.


Algunas de las maniobras son imposibles de hacer en la realidad, ¿o no?

Los videojuegos de simulación de skateboard gozan cada vez de mayor aceptación, pero el título definitivo de este género está aún por llegar. *Tony Hawk's Pro Skater* puede ser ese título, el Santo Grial que establezca los estándares a imitar por el resto de sus competidores.

En *Tony Hawk's Pro*, ¡por fin! se ha tenido en cuenta el punto de vista de los practicantes de este deporte. Las diferentes piruetas exigen elaboradas combinaciones con el pad, haciendo que cada truco tenga una dificultad acorde con la realidad. Se acabó lo de hacer maniobras imposibles en el aire con sólo apretar un botón. Los duelos de dos jugadores (en pantalla dividida) son apasionantes, donde cada uno se esfuerza por conseguir saltos que superen los del rival. Cada jugada es identificada con letreros en pantalla, así que los no iniciados se pondrán al dia en seguida. ¡Aunque no tengas ni idea de skate, vas a terminar aprendiéndote los nombres técnicos de todas las maniobras sin darte cuenta!

Además de Tony, podrás escoger a otros siete profesionales reales. Y no sólo vas patinar en circuitos cerrados y parques: también hay escenarios de ciudad, con muchos caminos alternativos que explorar. ¡menuda ocasión para practicar skate radical, y sin romperte la crisma!




# The X-Files


El agente Mulder, tan eficiente como parece en la tele, ¡va y se nos pierde!

¡Ay, Scully! ¿Para qué tenías que seguir a Mulder? ¡Tranquila, te rescataremos!

Tras revelar *la verdad que está ahí fuera* a los usuarios de PC, próximamente saldrá al mercado la versión de este juego para Playstation, que será exactamente igual que la del ordenador. Con sus cuatro CDs, se trata del juego de PSX más voluminoso hasta la fecha.

Te meterás en la piel de un agente del FBI-X al que han encargado resolver el extraño caso de la desaparición de... ¡nada menos que los mismísimos Mulder y Scully, los protagonistas de la serie de televisión! Seguro que la mayoría de vosotros habría preferido meterse en la piel de Mulder y tirarle los tejos a la guapa Scully, ¡pero que se le va a hacer!

Si no lo jugaste en PC, te diremos que *the X-Files* es un juego de exploración cuyos escenarios reales digitalizados reemplazan a los gráficos tradicionales. Se trata de un nuevo, revolucionario y aburrido concepto dentro del mundo de los videojuegos. Más que jugar, lo que haces es ver fotos y películas de manera interactiva. Este género ha ganado muchos adeptos últimamente, en especial entre los jugadores más adultos y menos dotados para la acción. El título que nos ocupa espera hacer las delicias de todos los fans radicales de la serie que no pudieron jugar a la versión de PC. Con toda probabilidad será traducido íntegramente.




Texto: G.P.-A.

# F L A S H

## Expendable: Millenium Soldier

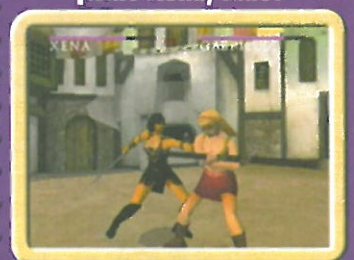
Uno de los lanzamientos de Dreamcast que más expectativas está levantando es *Expendable*. Se trata de un shoot'em up en tercera persona especialmente diseñado para la DC, con modos multijugagador cooperativo y *deathmatch*. Muy centrado en la espectacularidad de las armas, no olvidará aspectos estrategicos del combate, tales como tomar ventaja aprovechando las características del terreno. Poco que pensar y disparos a granel ¡estupendo!

## Xena, la princesa guerrera



¡Confirmado! en Octubre verá la luz en nuestro país el juego de PSX *Xena, warrior princess*. Con un aspecto muy a lo *Tomb Raider*, los admiradores de esta brava mujer podrán realizar muchas de sus acrobacias y ataques especiales. El *chakram*, una especie de frisbee metalizado, se manejará con un ingenioso sistema de cámara-guía, lo que permitirá imitar con facilidad sus tiros imposibles.Y lo mejor de todo: ¡el juego incluirá el grito de guerra de Xena,importado directamente de la serie!

## ¡Más Xena, más!



*Xena, warrior princess: the talisman of fate* será publicado para N64 por Titus, y abrirá una serie de seis juegos sobre la exitosa serie. A diferencia del de PSX, en esta ocasión se trata de un juego de lucha en el que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos, usando personajes del universo Xena tales como Gabrielle, Callisto, Ares, y Joxter, entre otros. Los movimientos se han tomado mediante técnicas de *motion capture*, para lo cual se contó con la colaboración de los especialistas que doblan a los actores de la serie. Aunque la popularidad de Xena es incontestable en Norteamerica, todavía está por confirmar el lanzamiento de este juego en el mercado Español. Titus también está preparando *Hercules, Legendary Journeys* ¡seguiremos informando!

## Indiana Jones

La nueva aventura gráfica del héroe del látigo que interpretara Harrison Ford se llamará *Indiana Jones y la Máquina Infernal*. Su lanzamiento está previsto para Noviembre, y han prometido que irá completamente traducido. Teniendo en cuenta que Lucas Arts, la compañía detrás del juego, es la responsable de exitazos como *Monkey Island*, *The Dig* o *Grim Fandango*, ésta esperadísima aventura puede ser de las que hacen historia en el PC.

¡Primicia!

# Tomb Raider IV

## ¡Lara Croft vuelve a la carga a partir de noviembre!

¡Todos contra Lara! Hasta los helicópteros van a por ella.

Esta arqueóloga británica es una mujer muy activa y no le gusta parar ni un momento. En noviembre, ¡Lara volverá a las andadas!

En *Tomb Raider: The Last Revelation* (La última revelación), Lara desentierra un terrible misterio durante unas excavaciones rutinarias en Egipto, algo que tiene que ver con una antigua maldición, una constelación y el final del milenio ¿Qué te parece? Para desvelar el misterio Lara se moverá a través de una peligrosa aventura cuyos escenarios se sitúan siempre en Egipto. En la nueva aventura nuestra valiente heroína no saltará por distintos niveles; sino que se moverá por un inmenso mundo, interrumpido con secuencias intermedias, que van contando el desarrollo de la historia.

*The Last Revelation* posee una técnica depurada, nuevos efectos gráficos y muchos elementos que sacan todo el jugo de las tarjetas 3D (para PC). ¿Estas contando ya los días que faltan?



*Maquillaje de Lara: con este editor los desarrolladores cubren a Lara de texturas.*

*En toda pirámide que se precie hay escorpiones.*



*Lara se enfrenta a dos rivales huesudos (PC) que ¡mueven la tibia y el perone!*



*Los efectos de luz y de fuego en el nuevo Tomb Raider te encantarán (PC).*



*Elemento especial para el PC: al mirar hacia los lados, Lara se vuelve transparente (PC)*

# iMac para llevar

## El iBook-Tupperware inteligente

Después del éxito cosechado por el novedoso *iMac*, el fabricante de ordenadores Apple se anima con un nuevo Powerbook portátil, que viene a completar la familia. Al igual que su hermano mayor, el nuevo portátil está equipado con una conexión a Internet y un módem de 56k. Como novedad, incluye una antena para enviar datos a otros Powerbooks o a través de Internet conectados a tarjeta *AirPort* y estación de base.

El iBook Incluye también un reproductor de CD-ROM, pero no tiene disquetera (si la necesitas una tendrás que enchufar una externa).

Se espera la salida del iBook (en dos colores) para finales de septiembre.

*Una concha de color con procesador de 300 megahertzios, memoria de 32 MB y un disco duro de 3,2 GB.*




# Volantes de lujo

## Siente el tacto de un Ferrari gracias a Guillemot

Ferrari

Guillemot



Guillemot ha obtenido la licencia exclusiva de la legendaria marca de coches italiana Ferrari para el lanzamiento de sus nuevos productos tanto de la gama de PC como de consolas. A finales de septiembre ya veremos los frutos de la colaboración: habrá dos volantes nuevos para PC, uno para Playstation, otro para Nintendo 64 y otro para Dreamcast. El *Ferrari Force Feedback* (en la imagen) combina un mango de goma de doble inyección con una parte central de color gris metalizado. La distribución de los botones ha sido realizada para aportarle un estilo deportivo, a la vez que garantiza la mejor accesibilidad con los dedos, haciendo que la conducción sea mucho más fácil y cómoda. Estará disponible también en septiembre de 1999 a un precio recomendado de 22.990 ptas. ¡Siente la velocidad!



La versión de la Playstation es más colorida pero menos efectiva que la de PC (PSX).

Los enemigos en The Last Revelation son para todos los gustos.

¿Un esquelo con artritis? No te fíes, está doblado pero atacará a Lara (PSX).



# El sonido del futuro

## La última novedad en cascos: cuellos musicales con sonido envolvente ¡Entra en el lugar de la acción!

Por fin los jugadores de PC van a alucinar con el sonido en 3D de los cascos *Surrounder*. Se colocan sobre los hombros como si fueran unos cuellos muy altos y cuatro altavoces lanzan sonidos alrededor de tu cabeza. Para que ofrezcan mejores prestaciones se deberían conectar a tarjetas de sonido como la Terratec EWS64L, EWS64XL o la Soundblaster Life. Solamente pesan 970 gramos y tienen una almohadilla para los hombros de manera que ni tan siquiera notarás que los llevas puestos; Los contrales están situados en la parte frontal para que tengas un fácil acceso al regulador de volumen. El efecto que se pretende conseguir es que el sonido te envuelva de manera que parezca que te has infiltrado en el lugar de la acción. Además, también podrás usar los cascos Surrounder para escuchar tu música favorita, sólo necesitarás usar una tarjeta de sonido o un decodificador de Dolby Surround y así no te molestarán un puñado de cables enrollados a tu cuerpo.

*Fabricante: Sennheiser electronic, info: www.sennheiser.com*

## TELEGRAMA

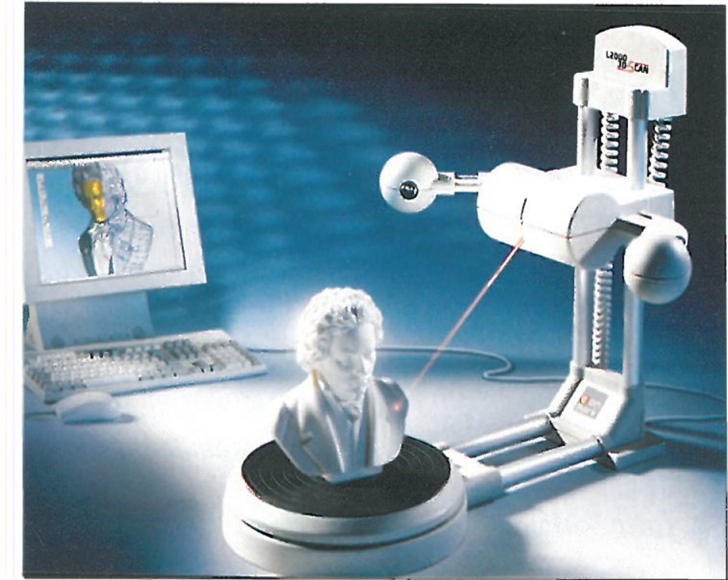
### Sale *Street Fighter Alpha 3* para Saturn en Japón.

Hace tiempo que ya no salen más juegos para Saturn en el mercado europeo. Sin embargo, los usuarios japoneses o los occidentales que tengan una consola nipona, aún pueden sacarle provecho. La conversión de *SFA 3* ha visto la luz y, gracias al cartucho de expansión de memoria, es aún más parecida a la maquina recreativa que la versión de PSX. Capcom ha querido así rendir homenaje a una consola que siempre ha tratado con mimo, pero que se ha quedado para el entierro con el lanzamiento de Dreamcast. Todo un regalazo de despedida para los usuarios de Saturn .

### Blade

*Blade*, el juego que actualmente está desarrollando la compañía Rebel Act preve su aparición para finales de año. De momento ya está desarrollado en más de un 90 por cien. Friendware será la compañía que lo comercialice en España, mientras que en el resto del mundo será Infogrames la encargada de su difusión. Ambas compañías preven un tremendo éxito en su lanzamiento.

# Escaner 3D: ¡el futuro ha llegado!



## Realiza tus propios modelos en 3D.

Conrad Electronic te ofrece un novedoso escaner automático 3D, que percibe hasta los contornos más irregulares y reproduce las formas con toda fidelidad. Un rayo láser pasa por el objeto fijando las coordenadas de los puntos. Posteriormente el software 'Monzoom' crea, a partir de los datos obtenidos un modelo enrejado 3D ¡Alucinante!

El retoque de imagen posterior no presentará ningún problema: se pueden añadir superficies y colores, dar texturas e incluso se pueden cambiar puntos o grupos de puntos por separado.

*Fabricante: Conrad Electronic*
*Información: http://www.conrad.es*


## ScreenFun Staff

**Redacción SCREENFUN:** Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00. Fax: 91 542 71 60.
E-Mail: screenfun@bauer.es

**Director:** Jorge Martínez
**Subdirector:** Álvaro García
**Maquetación:** Edgar Henao, Raúl Blázquez
**Edición:** Puri Ruiz
**Redacción:** Elena Blázquez, Gabriel Pérez-Ayala
**Traducción:** Marta Muñiz
**Colaboradores:** Beahazard, V. Icho, José Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto, Daniel Palomares
**Documentación:** Encarna Domínguez
**Edita:** Heinrich Bauer Ediciones, S.L. S. en C.
**Diseño y contenido original:** Equipo BRAVO-SCREENFUN.
**Publicidad:** Carmen Valero.
**Exclusiva de publicidad:** TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00
Fax: 91 541 35 23
E-mail: tpc@mad.servicom.es
**Impresión:** Rotedic, S.A.
**Distribución:** Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 91 417 95 30
*(Distribución en Argentina:* Capital: Huesca y Sanabria. Interior: D.G.P.).
**Depósito legal:** M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 25/11/99.

Solicitado el control de la O.J.D.




# Nuestro TOP

1. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(1) Nadie logra arrebatarle el primer puesto a Lara. Sigue siendo la más votada.

2. **FIFA 99** — EA SPORTS – PC, PS, N64
(3) El deporte rey sigue haciendo estragos dentro y fuera de los estadios.

3. **Metal Gear Solid** — KONAMI – PS
(5) El superagente Solid Snake sube dos puestos y amenaza seriamente a Lara.

4. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO – N64
(2) Pese a su inofensiva aparencia, Link es imbatible. ¡Nunca baja de los 5 primeros!

5. **Tekken 3** — NAMCO/SONY – PS
(4) Espectaculares combates donde cuenta más la destreza que la fuerza bruta.

6. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(15) ¡Menudo subidón! Esto sí que es pisar el acelerador a fondo.

7. **Anno 1602** — SUNFLOWERS/MAXDESIGN – PC
(7) Para los que quieren crear un mundo a su medida, este juego invita a soñar.

8. **Gran Turismo** — SONY – PS
(10) Cuando parecía que su descenso era inevitable, GT vuelve a dar caña a tu motor.

9. **Turok 2: Seeds of Evil** — ACCLAIM – PC, N64, GBC
(8) Madre mía, aquí hay dinosaurios, ¡y yo con estos pelos! ¿Dónde esta Turok?

10. **Tomb Raider II** — CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
(6) Después del impulso tras su salida en Platinum, TR II se recoloca en la lista.

## Los más buscados

Lo último de lo último

1. Age of Empires 2 (PC)
2. Final Fantasy VIII (PS)
3. Donkey Kong 64 (N64)
4. Indiana Jones 5 (PC)
5. Tomb Raider IV (PS)

## Sistema TOP 5

### PC

1. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN/EIDOS — Aventura de acción - 6.495 aprox.
2. **Anno 1602** — SUNFLOWERS/MAXDESIGN — Juego de estrategia - 7.495 aprox.
3. **FIFA 99** — EA SPORTS — Simulación deportiva - 4.995 aprox.
4. **Settlers III** — BLUE BYTE — Juego de estrategia - 7.450 aprox.
5. **SimCity 3000** — MAX DESIGN/ELECTRONIC ARTS — Juego de estrategia – 6.795 aprox.

### PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de acción - 8.990 aprox.
2. **Tekken 3** — NAMCO/SONY — Beat'em up - 8.490 aprox.
3. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN/EIDOS — Aventura de acción - 7.490 aprox.
4. **FIFA 99** — EA SPORTS — Simulación deportiva - 7.490 aprox.
5. **Gran Turismo** — SONY — Juego de carreras - 3.490 aprox.

### NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Aventuras - 8.990 aprox.
2. **Turok 2: Seeds of Evil** — ACCLAIM — Juego de acción -5.990 aprox.
3. **Banjo – Kazooie** — RARE/NINTENDO — Jump&run – 7.990 aprox.
4. **Mission: Impossible** — INFOGRAMES — Juego de acción - 7.490 aprox.
5. **Mario Party** — NINTENDO — Juego de acción - 9.490 aprox.

# P 20




**11 Need for Speed III**
ELECTRONIC ARTS – PC, PS
(9) *El despegue de su inmediato sucesor obliga a bajar en la lista a este clásico.*




**12 The Settlers III**
BLUE BYTE – PC
(11) *La última táctica de conquista no dio resultado y los pobladores bajan un lugar.*



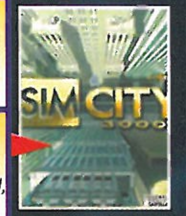
**13 Command & Conquer 2**
WESTWOOD/VIRGIN – PC, PS
(13) *La estrategia no permite a sus creadores alcanzar puestos más altos en la lista.*




**14 Final Fantasy VII**
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(19) *Ansiosos ya por jugar con la octava parte, el último de la saga aún da que hablar.*




**15 Resident Evil**
CAPCOM/VIRGIN – PC, PS
NUEVO *Todo un clásico de terror que se vuelve a colar en nuestra lista.*



**16 SimCity 3000**
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
(12) *En verano, la gente abandona la ciudad, con lo que Sim City baja de golpe.*



**17 Age of Empires**
MICROSOFT – PC
(18) *Estrategia en tiempo real: un festín para los amantes del género.*




**18 Banjo – Kazooie**
RARE/NINTENDO – N64
NUEVO *Un mundo mágico que aparece y desaparece de la lista, como sus protagonistas.*



**19 Half-Life (dt. Version)**
SIERRA/CENDANT – PC
(17) *En otro mundo, con un montón de aliens acechándote, ¿cómo vas a salir de ésta?*



**20 RollerCoaster Tycoon**
MICROPROSE – PC
(20) *¡Aaaagh! ¡Qué vértigo! En veranito, los parques de atracciones se llenan a tope.*



## GAME BOY

1. **Zelda IV:** *Link's Awakening DX* – NINTENDO – Aventuras - 5.990 aprox.
2. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulación - 5.990 aprox.
3. **Warioland 2** – NINTENDO – Jump&run – 5.990 aprox.
4. **Super Mario Land** – NINTENDO – Jump&run – 3.990 aprox.
5. **Tetris** – NINTENDO – Puzzle – 4.990 aprox.

## SNES

1. **Legend of Zelda III** – NINTENDO – Aventuras - 3.990 aprox.
2. **Tetris & Dr. Mario** – NINTENDO – Puzzle - 1.990 aprox.
3. **Space Ace** – NINTENDO – Juego de aventuras – 1.990 aprox.
4. **Super Soccer** – NINTENDO – Simulación deportiva - 1.990 apxo.
5. **Donkey Kong Country** – RARE – Jump&run – 5.990 aprox.



# Juegos para una isla desierta

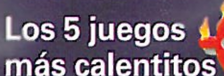
¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA? ESTA ES LA PROPUESTA DE SCREENFUN A UN PERSONAJE FAMOSO. ES EL TURNO DE...

## Enrique Álvarez

Enrique Álvarez, diseñador y creador de niveles, forma parte del equipo que está desarrollando *Blade*, cuya salida se prevé para finales de año. En la pasada edición de la Campus Party, nos mostró los avances del juego, que promete ser un auténtico bombazo.



1. **Quake** (PC, PSX, N64) – *Hasta la fecha, nadie había desarrollado un juego con un modo multijugador tan perfecto. ¡Marcó un antes y un después!*
2. **Total Annihilation** (PC) – *El mejor juego de estrategia que he visto en mi vida. A años luz de cualquier otro de su estilo. ¡Increíble!*
3. **The Dig** (PC) – *Un juego que destaca por su atmósfera: una trama muy envolvente, música fantástica y diálogos muy inteligentes.*
4. **Monkey Island** (PC) – *La saga en general y sobre todo los dos primeros, son fruto de un derroche de talento. ¡Todo un clásico!*
5. **Metal Gear** (PC) – *Un juego que sentó cátedra y creó escuela dentro del género de los juegos de aventuras.*


## Los 5 juegos más calentitos HOT 5

**1 Star Wars Episode I: Racer**
LUCASARTS – PC, N64
*¡Velocidad de vértigo! A 800 km/h sobre pistas repletas de curvas, ¡que la Fuerza te acompañe...!*

**2 Driver**
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PS
*Persecuciones salvajes, en las que la policía y las bandas criminales te pisan los talones.*

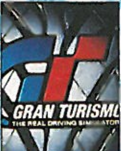
**3 Midtown Madness**
MICROSOFT – PC
*Persecuciones a toda mecha por las calles de Chicago. ¡Mételе caña, campeón!*

**4 F-1 World Grand Prix II**
VIDEO SYSTEM/NINTENDO – N64
*Continuación coherente: buena técnica y gran jugabilidad en esta simulación de carreras.*



**5 Silent Hill**
KONAMI – PSX
*¡Esto está muy oscuro! Si llego a saber lo que me iba a pasar hoy... ¡no salgo de casa!*


Foto: José Castro.





## ScreenFun ¡SORTEO!

Necesitamos tu opinión para elaborar nuestro Top 20. Mándanos una postal votando tus cinco juegos favoritos y podrás ganar tu juego favorito.
SCREENFUN
Apdo. de correos 14.116
28080 Madrid

# Así puntuamos en SCREENFUN

**Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.**

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

### El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Sony Playstation
SAT: Sega Saturn
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
SNES: Super NES
GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

### ¿Español o Inglés?

Una *'E'* quiere decir que hemos chequeado la versión española; una *'I'*, la versión inglesa. Si pone *'I/E'*, se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

### El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

### El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

### Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

### Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: *'Min.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | SAT | I/E

**ScreenFun**
Juego de acción para avanzados y expertos
6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.
*Min.* Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95
Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10
Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.
¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.
Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10
* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

### Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

### Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

### Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

### Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

### Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

### El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

### La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

## Las notas de SCREENFUN


**Alucinante** ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.

**Sobresaliente** Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.


**Notable** La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.


**Muy bien** Un buen compañero para los ratos libres.


**Bien** Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.

**Aprobado** Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.


**Insuficiente** No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.


**Mal** ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?


**Muy mal** ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.


**Basura** ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

## Los géneros

**¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.**

### Aventura
*Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.*

### 3D-shoot
*Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.*

### Lucha
*¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.*

### Deporte
*Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.*

### Vuelo
*¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.*

### Velocidad
*Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.*

### Rol
*Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.*

### Jump & Run
*Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.*

### Estrategia
*Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.*

### Mix

*Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.*

# BOUTIQUE




PlayStation®

La videoconsola de Sony, con la avanzada tencología CD, es capaz de general increíbles imágenes 3D en tiempo real.
*Ref.: 2B-9750046,*
*P.V.P.:* **19.900** *PTA.*




Ape Scape,
*Ref.: 2B-9750258*
*P.V.P.:* **7.910** *PTA.*




Syphon Filter,
*Ref.: 2B-9750257,*
*P.V.P.:* **7.910** *PTA.*




Time crisis + G-Con 45,
*Ref.: 2B-9750256,*
*P.V.P.:* **7.910** *PTA.*

**REALICE SUS PEDIDOS POR TELÉFONO:**
**91 436 66 00**
**902 10 30 10**

## Y SIGUE DISFRUTANDO DE LA LINEA PLATINUM CON...




**Platinum FF VII,**
*Ref.: 2B-9750249,*
*P.V.P.:* **3.145** *PTA.*




**Platinum Gran Turismo,**
*Ref.: 2B-9750248,*
*P.V.P.:* **3.145** *PTA.*




**Platinum Fórmula 1 `97,**
*Ref.: 2B-9750250,*
*P.V.P.:* **3.145** *PTA.*

LOS GASTOS DE ENVÍO, EMBALAJE Y SEGURO SON DE 595 PTA



# KINGPIN

**Polémico 3D shooter violento y con lenguaje agresivo de los creadores de 'Redneck Rampage'. ¡Prepárate para una auténtica guerra callejera!**

Un oscuro callejón y dos tipos pegándote una paliza de las que hacen historia. No es una escena muy romántica que digamos... ¡Pero así de dura es la vida en los suburbios de Nueva York!

La polémica precede a *Kingpin* ya antes de su lanzamiento, por su violencia, el realismo de las escenas y por el lenguaje soez que gastan los personajes. De los creadores de *Redneck Rampage* llega un juego de acción 3D que dará que hablar y dirigido a un público adulto que le pide al *Quake* más interacción con los personajes, diálogos y puzzles. De hecho, utiliza el motor mejorado del *Quake II*, y permite, con un editor, importar los mapas de la saga. **El ambiente pesado y agobiante, la oscuridad de los escenarios, los efectos en la iluminación y la música de los raperos Cypress Hill te sumergen con brutal realismo en la lucha por la supervivencia en los bajos fondos de *Kingpin*.** Por si esto fuera poco, los movimientos de los personajes hacen que sean tan creíbles como los protagonistas de un documental ambientado en un barrio marginal de una gran ciudad norteamericana.

La acción se desarrolla a lo largo de 24 niveles repartidos en 6 episodios. Comienzas el juego siendo un maleante magullado, porque te acaban de dar una paliza y te han dejado sin un duro. Para poder vengarte de quien te ha hecho esto, tendrás que conseguir dinero para contratar algunos matones y poder formar tu propia banda, pero a lo largo del juego aparecen también otras historias dentro de la trama principal. El dinero lo consigues de los desdichados a los que vas quitando de en medio, y también te servirá para comprar armas en las Pawn-O-Matic, una especie de tiendas-cajeros automáticos de armas que hay repartidas por la ciudad. **Empiezas con una triste barra de plomo y puedes terminar con todo un arsenal: palanca, revólver, recortada, metralleta, ametralladora HMG, lanzagranadas, bazooka y lanzallamas. ¡Temblad, malditos!**

El curso de los acontecimientos y la forma de relacionarte con los personajes depende de ti: si paseas con tu arma en la mano, lo máximo que podrás intercambiar con los individuos del barrio, serán insultos y puñetazos, pero si la escondes te darán información de interés y algún objeto. A lo largo del juego puedes empujar, aplastar o subirte encima de cajas, romper las rejillas de ventilación que conducen a zonas ocultas... pero cuidado con las ratas y los perros, que son los animalitos más numerosos por estos lares. La opción multijugador es casi obligada en este tipo de juegos y te permite jugar en red un deathmatch de 16 jugadores. ¡Bienvenido al infierno, colega!

*El realismo de Kingpin es alucinante. Cuando golpeas a tus enemigos, les salen unos moratones muy logrados.*

*Habla con los que te vayas encontrando: te pueden ayudar. ¡No los mates por sistema!*

PC | PS | N64 | SAT | 1

**Kingpin**

3D shooter, acción/aventura y rol para adultos

7.995 pts | Xatrix/Interplay | 1-16 jug.

- *Mín.:* Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95, 570 MB HD. *Rec.:* Pentium II 300, 128 MB RAM, Win 95, 570 MB HD, Tarjeta Direct3D

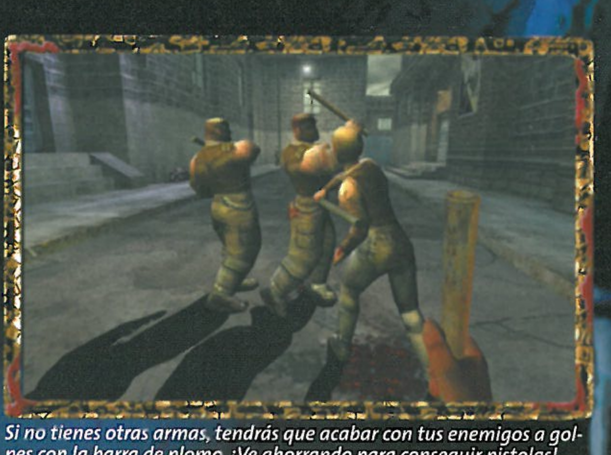
Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Los gráficos y los movimientos de los personajes le dan un realismo extremo.

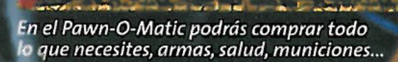
No está doblado, altos requerimientos y tiempos de carga muy largos.

**Violencia gratuita y lenguaje soez en un agobiante entorno de decadencia urbana.** 7

Texto: José A. Gelado



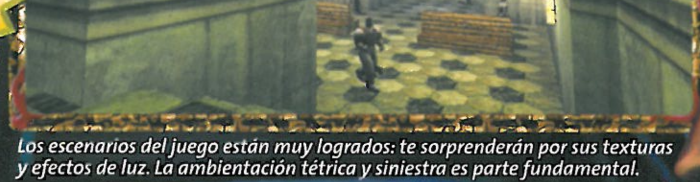
Si no tienes otras armas, tendrás que acabar con tus enemigos a golpes con la barra de plomo. ¡Ve ahorrando para conseguir pistolas!



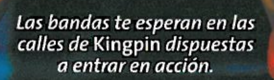
En el Pawn-O-Matic podrás comprar todo lo que necesites, armas, salud, municiones...




Tú eliges: joystick o ratón. ¿Que no tienes joystick? Pues para solucionar tu problema, tenemos dos impresionantes *Joywarrior* para sortear. Mándanos una postal a SCREENFUN, ref.: Joywarrior, apdo. 14.112, Madrid 28080, y uno de ellos puede ser para ti. ¡Conviértete en el guerrero del joystick!



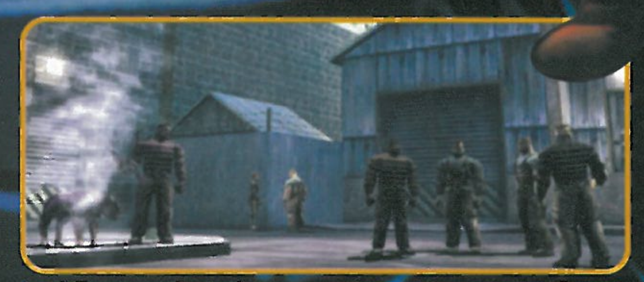
Los escenarios del juego están muy logrados: te sorprenderán por sus texturas y efectos de luz. La ambientación tétrica y siniestra es parte fundamental.



Las bandas te esperan en las calles de Kingpin dispuestas a entrar en acción.



Cuando termines con tu contrincante, aprovecha para robarle el dinero. ¡Te vendrá bien!



Los diálogos con el resto de los personajes que te vas encontrando son muy básicos, llenos de tacos y palabras malsonantes (¡pero en inglés!).

## Cómo importar los mapas del 'Quake II'

Ya que *Kingpin* utiliza el mismo motor que el *Quake*, puedes jugar con los mapas del último en el primero. Si sigues estos sencillos pasos, ¡será pan comido!
Descarga de Internet o consigue un editor de mapas de *Quake II* como Qped, Quarkedit o similar.

- Lanza el programa y a continuación abre el archivo *pak1.pak* en el directorio */baseq2*
- Abre la carpeta de mapas y selecciona el mapa deseado.
- Exporta el archivo y guarda el .bsp en la carpeta */kingpin/main/maps*.
- Si no tienes esa carpeta, crea una que tenga ese nombre.
- Asegúrate de colocar la carpeta de texturas en el directorio correspondiente donde está instalado el *Kingpin*.
- Suerte y... ¡a jugar!

INFO

## 'Kingpin' en Internet




Si buscas información y recursos sobre *Kingpin*, tendrás que poner al día tu inglés, ya que estas páginas sólo están en este idioma.
La página oficial **www.interplay.com/kingpin** es bastante escueta, pero si quieres estar a la última y enterarte de todas las noticias, no deberías dejar de pasar también por estas otras:

**www.urbangangsta.com**
Presentación del juego: muchas imágenes y animaciones, pero poca información. La versión con Shockwave es bastante vistosa.

**kingpin.pcgame.com**
Página muy completa con trucos, recorridos, foro, demos, parches y trucos para jugar mejor en red.

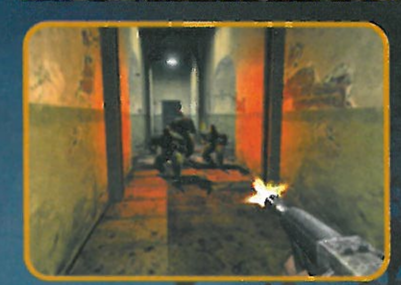
**www.planetkingpin.com**
Si quieres nuevos mapas, la guía con el recorrido completo, imágenes, trucos y mucho más.



Con dinero podrás conseguir colegas que te echarán una mano (¡o dos!) en tus peleas.



Los personajes del juego están muy cachas y son de dudosa reputación. Si te van a ayudar... ¡más vale que sean así!



A medida que avanza el juego vas consiguiendo mejores armas; esto te facilitará acabar con tus enemigos.




**¡Todo el poder de un helicóptero de combate futurista en tus manos! Parece que los terroristas de la primera parte no tuvieron bastante: ¡es hora de demostrarles la fuerza de las armas de la justicia!**

Casi dos años después de la primera puesta en escena de G-Police (Government Police), la situación en Callisto se ha agravado. Ya se había eliminado al antiguo enemigo de la policía del gobierno, la Nanosoft Corporation, pero ahora unas bandas criminales amenazan el orden público de las ciudades futuristas.

Tomas el control del nuevo helicóptero de combate Havoc. Con él, llevas a cabo peligrosas misiones de búsqueda y eliminación de peligrosos gangsters. Más tarde te tendrás que enfrentar a ellos en grupos... ¡y van armados hasta los dientes!

En comparación con su antecesor, la jugabilidad ha mejorado sensiblemente: al usar los dos sticks analógicos, el pilotaje del helicóptero es mucho más sencillo que antes. ¡Pero eso no es todo! En algunas misiones tienes que aprender a manejarte con el tanque Rhino y el mech Raptor. **Tu arsenal depende directamente de la misión que estés completando. Dispondrás de misiles, bombas y láseres tecnológicamente avanzados, capaces de dirigirse automáticamente hacia sus blancos en formación, por control remoto, o con sensores de calor.** Pero cuidado: no se trata de disparar a lo loco contra todo lo que se mueva. Tendrás que escuchar con atención la descripción de tus objetivos al principio de la misión.

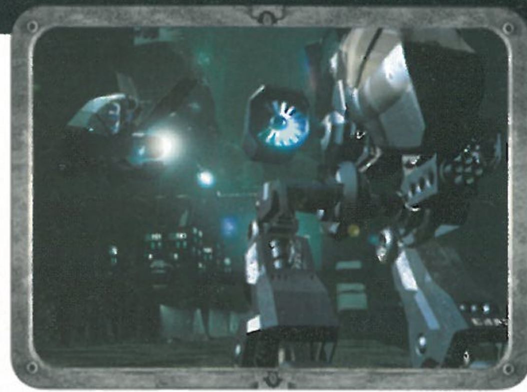
Las órdenes no se limitan a la caza de maleantes: en lugar de organizar únicamente ataques aéreos contra las bases del sindicato del crimen, también llevarás a cabo misiones de escolta y reconocimiento, operaciones en equipo o misiones de protección, que le dan mucha variedad al tema. Los *trabajitos* son

*Con policías así de guapas, no es de extrañar que cada vez haya más solicitudes para ingresar en el cuerpo.*

*Atacar a un poderoso gunboat tú solo es casi suicida: ¡espera a que vengan refuerzos para luchar en equipo!*

*El sindicato ha tomado la iniciativa y te ha pillado con un brutal bombardeo que amenaza con destruirte. ¡La única solución es salir de aquí por los subterráneos!*

# LICE
# WEAPONS OF JUSTICE



*En los escenas renderizadas puedes contemplar la belleza de las armas de la justicia en todo su mecanizado esplendor.*



*El mortero tiene una onda expansiva bien amplia. ¡Los contrabandistas ilegales no pueden escapar!*



*Usa los rayos EPP para bloquear los bombardeos de los criminales: ¡hay que proteger a toda costa a los inocentes!*



*Las misiones de escolta son el pan de cada día de las fuerzas especiales.*



*Aquí habrá que comprobar si un convoy transporta sustancias ilegales.*

muy emocionantes y a veces dan un giro de 180°: en una de las misiones, por ejemplo, tienes que bombardear unos almacenes. Cuando estás volviendo plácidamente a la base, oyes de repente un mensaje radiofónico que te alerta sobre una represalia por parte de los criminales, ¡que vienen en un gunboat acorazado cargado con armas mortales de alta tecnología!

En los encuentros con los hunters, los diseñadores de Psygnosis vuelven a demostrar que, desde *Colony Wars*, dominan a la perfección las luces... ¡Los efectos son maravillosos!

El motor de juego, sin embargo, sigue presentando el mismo fallo que el de la primera parte: todavía no han podido resolver el problema de que los objetos lejanos estén tapados por una oscura y densa niebla. Al acercarte a los edificios, primero están representados con líneas vectoriales verdes, y después aparecen de repente con todas las texturas delante de tus narices. ¿Será que la PSX ya no podía dar más de sí o que no han sabido sacarle provecho? Apostamos por lo segundo.

**En *G-Police 2* hay mucho que descubrir: existen 15 misiones de bonus en las que demostrarás lo buen piloto que eres en frenéticas carreras.**

En el primer nivel de prueba apenas podrás mirar a tu alrededor, ya que la vista no alcanza casi nada de distancia. A primera vista, los gráficos son bastante mediocres. Pero si te metes de lleno en las misiones, la diversión aumenta gracias a coloridas explosiones y la música de fondo, muy tenue, pero ambientadora como pocas. Pese a sus interesantes misiones, la segunda parte de *G-Police* no es un juego estrella, pero es divertido y te obliga a usar la astucia, manteniendo el interés en todo momento. Si el tema te gusta y sientes debilidad por la ciencia ficción, no deberías perdértelo.

## POR AIRE Y POR TIERRA

Después de vencer la Nanosoft Corporation, la G-Police ha aumentado notablemente su flota: ahora no sólo puedes volar en el nuevo helicóptero Havoc; también tendrás que pilotar nuevos vehículos futuristas. Aquí te mostramos algunos de ellos, junto con otras naves que verás en el juego.

**VENOM**
Variante mejorada del helicóptero Havoc. Se pilota igual y se puede usar a partir de la misión 6.

**TUNNEL RAT**
Una pequeña nave para navegar por los sistemas de túneles de Callisto. Muy rápida, pero con pocas armas.

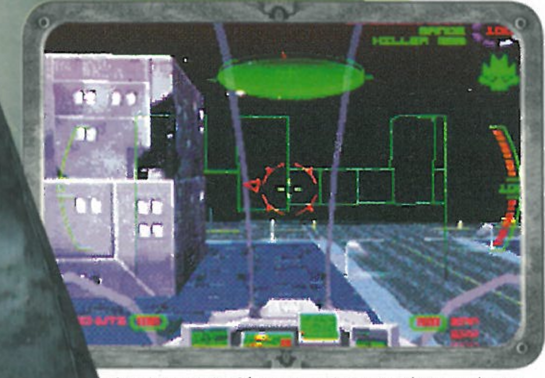
**RAPTOR**
Este vehículo de dos piernas se parece mucho a un Mech. Perfecto para persecuciones a pie de calle.

**AIRBASE**
Estación de armamento móvil de tierra. Muy útil para recuperarte después de enfrentamientos difíciles.

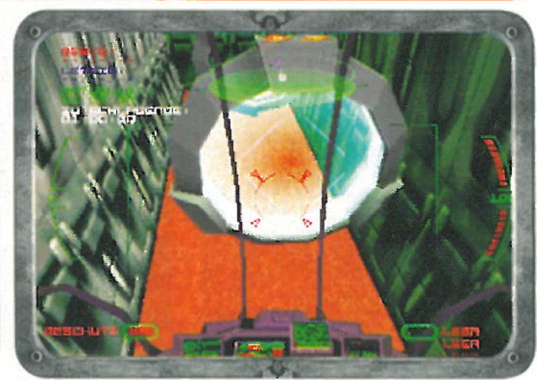
**HUNTER**
Contra estos cazas es mejor mantener la distancia. ¡Menos mal que no son demasiado rápidos!

**GUNBOAT**
El gunboat es una de las armas más potentes del sindicato. Podrás derribarlos en equipo y con armas pesadas.





*La representación con vectores verdes son demasiado frecuentes y dan una pobre impresión.*



*Si has cumplido la misión, como premio podrás volar a través de un circuito de obstáculos. ¡Qué divertido entrenamiento!*




*Texto: Ralph Karels*

# Command & Conquer Tiberian Sun

**Ríos de tinta han corrido desde que se anunció el proyecto de *Tiberian Sun*. Ahora que por fin pisa las calles, hemos podido comprobar que la expectación estaba justificada: ¡es todo lo que prometía y más!**

## LOS EDIFICIOS

Aquí tienes una selección de los edificios GDI y NOD más significativos.



**Edificio principal**
Se construye a partir de una unidad móvil. Lo necesitas para edificar otras construcciones.



**Refinería**
Aquí se descarga el tiberium. Te recomendamos construir una por cada tres cosechadoras.



**Mano de NOD**
Aquí se forma a las unidades básicas: los soldados de infantería y los cyborgs ligeros.



**Central eléctrica**
Energía para tus edificios. Puedes mejorar su rendimiento con un máximo de 3 turbinas.



**Central del radar**
Poderosa herramienta táctica, despliega un mapa que muestra las zonas ya exploradas.



**Centro tecnológico**
Este centro de investigación te da acceso a las unidades y a los edificios de alta tecnología.



**Fábrica de armas**
En esta fábrica construyes las unidades de combate avanzadas, como tanques o Mechs.



**Helipuerto**
Tras agotar su munición, las aeronaves vuelven aquí automáticamente para reabastecerse.



**Generador de ondas electromagnéticas**
Lanza granadas de shock que paralizan a las unidades pesadas de una zona.



**Armas avanzadas**
Te permiten realizar ataques especiales, como el cañón de iones orbital o la sonda cazadora.



**Generador de tormenta de fuego**
Permite recargar el muro de fuego, que GDI utiliza para proteger sus bases.



**Generador Stealth**
Este generador protege una zona determinada del espionaje enemigo, bloqueando su radar.



**Obelisco luz**
Apodado 'el dedo de Dios'. Aniquila todo tipo de unidades, pero requiere mucha energía.



**Instalación de deshechos de tiberium**
Permite a NOD fabricar mortíferas armas de gas venenoso a partir del tiberium.

## GDI

## EJEMPLOS DE TROPAS



**Médico**
Cura automáticamente y con rapidez a toda unidad de infantería que vea dañada. Muy útil.



**Infantería Jet**
A diferencia de otras unidades voladoras, puede explorar las zona oscuras del mapa.



**Titan**
Mech pesado de asalto. Muy resistente. Sus láseres son letales contra los tanques NOD.



**Ogro**
Mech ligero equipado con ametralladoras. Eficaz para enfrentarse a la infantería.



**Mamut MK II**
Mech súper pesado. Sus disparos son poderosísimos. No puedes tener más de uno a la vez.



**Bombardero orca**
Señala un objetivo en el mapa táctico del radar y dalo por destruido. Rápido y eficaz.



**Ghoststalker**
Unidades especiales 'fantasma'. Se utilizan en operaciones relámpago de hostigamiento.



**Disruptor**
Equipado con armamento de alta tecnología, es ideal para eliminar torretas defensivas.



**Carry All**
Transporte aéreo. ¡Verás qué cara ponen cuando les lleves el MKII a primera línea de batalla!

## LA NUEVA Y MEJORADA INTERFAZ DE CONTROL



**Plano general:** disponible una vez hayas montado la estación de radar. Lo necesitas para supervisar todo lo que ocurre en el campo de batalla. Muestra sólo las zonas exploradas y puedes usarlo para señalar objetivos a tus unidades. ¡Asegúrate de que no le falta energía para funcionar!

**Icono de reparación**, representado por una llave inglesa. Con esta herramienta sólo puedes reparar edificios, nunca unidades. La reparación te costará unos buenos dineros, pero piensa que reconstruir una edificación destruida es mucho más caro.

**Icono de venta**, representado por un símbolo de dólar. Vender tus construcciones, que tanto te costó edificar, no parece una buena idea, pero a veces la necesidad de dinero urgente te obligará a hacerlo.

**Icono de suministro**, representado por un rayo. Corta el abastecimiento de energía de un edificio; medida de emergencia para hacer funcionar edificios esenciales cuando hay escasez de corriente.

**Icono de rutas**, representado por una flecha. También vale para marcar objetivos a destruir de manera secuencial. Puedes hacer que las tropas en ruta ataquen a todos los enemigos que encuentren o que les ignoren hasta llegar a su destino.

Aquí ordenas **la construcción de las unidades**. Puedes 'apilar' un total de 5 unidades simultáneas, de manera que cuando se construya una, empieza automáticamente a construir la siguiente.

El menú para **construir edificios**. Sólamente se permite construir un único edificio al mismo tiempo. Una vez terminada su construcción, tendrás que señalar dónde quieres que aparezca en el mapa.

La **barra de energía** te muestra la energía generada, la utilizada y la que te queda de reserva. Si te falta energía, algunos funciones de tu base cesarán en su actividad ¡y eso puede ser catastrófico!



*Los puentes pueden ser volados para vetar el acceso de tropas terrestres a una zona determinada. Las unidades de ingenieros pueden reparar puentes destruidos.*



¡Guerra total! las batallas pueden llegar a soportar docenas de unidades en pantalla. El espectáculo está garantizado con explosiones, escombros y metralla por doquier.

¡Los NODs son expertos en el subterfugio! En esta misión capturan una base GDI y luego la usan para atacar a los mutantes... ¡así seguro que se decantan por tu causa!

¡Ya está aquí! Tras una larga y penosa espera... ¡*Tiberian Sun* ha salido por fin a la venta! ¡Aleluya!

Ha pasado mucho tiempo tras la apurada victoria de GDI sobre la hermandad de NOD. Al desaparecer Kane, la cabeza visible de NOD, se desataron numerosas luchas internas entre los pequeños grupos escindidos de la organización terrorista. El GDI no tuvo muchos problemas para controlarlos. Pero ahora... ¡Kane a vuelto! Nadie se explica cómo sobrevivió, pero las fuerzas de Nod se han unificado bajo su mando. Una vez más tendrás que elegir cual de los dos bandos se beneficiará de tu genio militar. *Tiberian Sun* incorpora novedades destacables con respecto a las anteriores entregas. Las más notables son la generación aleatoria de escenarios en el modo escaramuza y la posibilidad de tomar decisiones en el modo campaña, lo que evita jugar la totalidad de las 25 misiones de cada bando (NOD y GDI). También hay una nueva facción, compuesta por mutantes marginados, que va por libre. Este grupo participa de manera decisiva en algunas de las misiones, ya sea poniendose de tu lado o en tu contra.

**Ahora hay nuevos elementos de juego que han alterado las antiguas estrategias: varios tipos de tiberium, monstruos mutantes que campan a sus anchas por los escenarios y unidades que surgen por sorpresa desde las profundidades de la tierra son sólo algunos ejemplos.**

El diseño de las unidades se ha repasado desde cero. Las diferencias entre las tropas NOD y GDI son más significativas que antes. NOD cuenta con tácticas de guerrilla y operaciones secretas mientras que GDI posee fuerza bruta.

El anunciadísimo campo de batalla dinámico incorpora efectos tales como bosques arrasados por las llamas y cráteres abiertos en el suelo por las explosiones. Los escombros vuelan dañando a las unidades y la destrucción/reconstrucción de puentes abre nuevas posibilidades tácticas. Por último, **se ha creado un nuevo sistema de puntos de patrullaje (waypoints) revolucionario,** que no sólo permite mantener vigilada una zona, sino que también puede utilizarse para montar ataques en oleadas sincronizadas o explorar rápidamente el mapa.

En cuanto al motor de gráficos, **las unidades se mueven de forma realista por colinas y precipicios. La vista es isométrica, pero cuenta con muchos niveles de altura:** el efecto crea una sensación de tridimensionalidad convincente. La presentación es poco menos que espectacular: numerosas secuencias de video digitalizadas, con actores reales, le dan un aire de superproducción hollywoodiense fenomenal. *Tiberian Sun* les encantará a los fans del clásico *C&C* y tiene calidad más que suficiente como para captar a muchos nuevos seguidores.



PC | PS | N64 | SAT | E

**Command & Conquer 3: Tiberian Sun**

Estrategia tiempo real para avanzados y expertos

7.000 aprox. | Westwood/EA | 1-8 jug.

*Min.:* Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 200 MB HD. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 200 MB HD

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 10

Escenas de video, nuevas unidades, inteligencia artificial, subtitulos en castellano.

A veces no sabes por donde te vienen las tortas. Faltan más atajos de teclado.

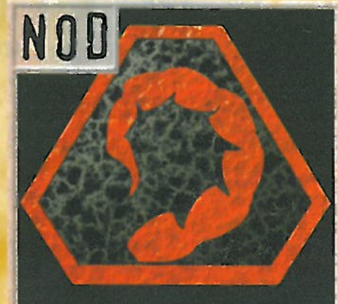
**Pocos juegos triunfan en el campo de la estrategia a tiempo real. Éste es uno de ellos.** 9

## INFO

### El misterio del tiberium

El tiberium parecía una bendición para la humanidad: una fuente de energía eficaz y aparentemente inagotable. Sin embargo, resultó ser extremadamente venenoso. Exponerse a él provocaba la muerte o mutaciones espantosas. Con una capacidad de reproducción extraordinaria, en poco tiempo la humanidad hubo de retirarse a vivir a las zonas heladas del planeta, donde esta extraña plaga no puede propagarse. En *Tiberian Sun* no se resuelve el misterio del tiberium, pero se insinúa que tiene algo que ver con ¡alienígenas!

## NOD



### EJEMPLOS DE TROPAS



**Soldado bazuka**
Defensa barata y desechable para combatir tanques y mechs pesados. Unidad básica.



**Cyborg**
Caro, pero contundente contra todo tipo de infantería. Se autorreparan en los campos de Tiberium.



**Tanque topo**
Unidad media subterránea. No puede emerger en las zonas pavimentadas de las bases GDI.



**Artillería**
Largo alcance y extremadamente potente. Pero es frágil. Excelente unidad de apoyo.



**BMT subterráneo**
Al igual que el tanque topo, esta unidad de transporte puede dar más de una sorpresa.



**Tanque Stealth**
No tiene un disparo demasiado potente, pero su capacidad para volverse invisible es muy útil.



**Lengua infernal**
Tanque lanzallamas capaz de desplazarse bajo tierra. La pesadilla de los soldados de infantería.



**Banshee**
Dotada de tecnología alienígena, esta aeronave dispara con letales bombas de tiberium.



**Cyborg Comando**
La mejor unidad de NOD. No puedes tener más de uno a la vez. Se autorrepara sobre el tiberium.

# Croc 2



**¿Quién lo hubiera pensado? Lord Dante ha vuelto y quiere vengarse por lo ocurrido en la primera parte. ¡No dejes que se salga con la suya!**

*Los peludos Gobbos piden ayuda a Croc.*

La primera aventura de este simpático personaje obtuvo tal acogida que Sony lo incluyó hace medio año en la serie Platinum. Su sucesor sigue el mismo hilo que el original, y no decepcionará ni un poquito a sus fans.

Croc, el simpático y valiente saltimbanqui verde, siempre está cuando se le necesita. Esta vez son los peludos Gobbos quienes solicitan su ayuda: los malvados Dantinis están tiranizando su pacífico poblado.

Al ponerse del lado de los oprimidos, Croc pasa a engrosar la lista negra del malvado monstruo. Nuestro héroe pasará por cinco grandes mundos, que van desde la playa hasta el polo, para liberar a los Gobbos y competir en carreras a pie y en botes. Para defenderse de sus enemigos, les da unos coletazos de impresión o los aplasta contra el suelo sin compasión.

**Para realizar esta continuación, los desarrolladores se han basado fielmente en la primera parte.** Los gráficos son idénticos a los del primero (fabulosos, por cierto), pero se han conseguido eliminar todos los fallos. Por el contrario, no se ha pulido el movimiento de la cámara ni los movimientos del mando, que no responden muy bien.

El sonido no está mal, aunque tampoco es una maravilla; la composición de la música es divertida, pero se ha renunciado a la voz de los diálogos y el murmullo que se oye en su lugar crispa los nervios.

*Croc 2* está dirigido a jugadores más jóvenes; por eso, su diseño no es demasiado complicado, como ocurre también con *Crash Bandicoot 3* o *Spyro*, pero, en cualquier caso, la diversión está asegurada. ¡Sálvanos, Croc!

*¡Voy a hacer un bolso contigo! La excursión al lago del sur es peligrosa.*

*¿Quieres ver el trasero de Croc echando humo? ¡Prueba a pisar la lava!*

*Los malvados Dantinis están enfrentados a los Gobbos y persiguen al héroe verde.*

*¡Croc está colgado! Da gusto ver al reptil verde trepar como si nada.*

*Un ladrón ha secuestrado un pájaro: ¡no dejes que se salga con la suya!*

*La carrera en el río es el momento ideal para despistar a tus enemigos.*

*¡Uf!, otra jaula. No nos pongamos nerviosos, la llave tiene que estar cerca.*

*¡Fuego! En la costa del sur hay piratas Dantinis.*

## INFO

### El padre del cocodrilo

La compañía de *Croc*, Fox Interactive, es una filial de la famosísima compañía 20th Century Fox. La renombrada empresa de producción ha tenido (y tiene) importantes éxitos de taquilla, como la trilogía de *La Guerra de las Galaxias*. De algunas de sus películas hay conversiones de videojuegos. Por ejemplo, *Alien* se ha convertido para distintas consolas.

De momento, en Fox Interactive se está trabajando para la versión de Playstation del popular *Expediente X*, que todavía no tiene fecha definitiva de salida, pero que promete ser un auténtico bombazo.

*Una empresa archiconocida que lo abarca todo: 20th Century Fox.*

PC | **PS** | N64 | SAT | E

**Croc 2**

Jump&Run para principiantes

7.990 ptas. | Fox/Electronic Arts | 1 jugador

• Compatible: Memory Card, Dual Shock

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

☺ Niveles muy variados, llenos de ideas divertidas y con distintas misiones.

☹ Control complicado, cámara poco perfeccionada, sonido desesperante.

**Divertido y simpático jump&run: ideal para los principiantes más jóvenes.** 8

*Texto: Christian Henning*



# HIDDEN & DANGEROUS

**Arrástrate por el barro, procura que no te vean, cubre a tus compañeros...¡y liate a tiros con los nazis! Ya sólo te faltan las raciones enlatadas y la humedad calada hasta los huesos para sentirte como un verdadero soldado.**

*Los francotiradores son las estrellas del juego: ¡cuida que no les pase nada!.*

*La vista en primera persona te permite apuntar con mucha mayor exactitud*

*Antes de cada escenario hay un video de introducción para ambientarte.*

*En el mapa coordinas tus ordenes. Necesitarás mucha práctica para usarlo bien.*

## Armas personales

**Brengun**
Estas ametralladoras de posición sólo se pueden usar cuerpo a tierra.

**Browning**
Es muy pesada y gasta mucha munición, pero sus ráfagas alcanzan los 1500 m.

**Bazuka**
Necesario para combatir carros de combate. Es el arma más pesada.

**M41**
Su lentitud de disparo no la hace recomendable en distancias cortas.

**Stengun**
El subfusil automático es perfecto para los combates de cerca. Poco alcance.

**MK4**
Magnifica arma de francotirador, capaz de disparar a 800 metros con precisión.

**Pistola**
**Granada**
**Cuchillo**
Estas tres armas pueden ser útiles en cualquier misión. Sobretodo la granada.

*Para algunas misiones tendrás que equiparte con bazokas, y explosivos...*

*Tus soldados tienen características y aspecto distintivo: ¡hay 40 para elegir!*

*El fusil de precisión, con función zoom, es estupendo para apuntar con exactitud.*

Halguna vez te has parado a pensar cómo es la guerra de verdad? No tiene nada que ver con los alegres tiroteos que nos pintan en la mayoría de los videojuegos. Si has visto películas como *Salvar al soldado Ryan* o *La delgada línea roja*, sabrás lo difícil que es sobrevivir en el campo de batalla.

Y si ya lo sabías, en *Hidden and Dangerous* te lo van a recordar. **Al igual que en *Commandos: behind the enemy lines*, tienes que completar una serie de misiones de sabotaje e infiltración con un equipo de cuatro hombres. La acción se desarrolla en unas fluidas 3D, en 1ª y 3ª persona, y el nivel de dificultad es tremendo: ¡sólo para expertos!**

Afortunadamente, las primeras frustraciones pronto te conducen a aprender de tus errores. Por ejemplo, para superar un puesto de guardia enemigo puedes adoptar diferentes estrategias: asaltar directamente con todos tus hombres, enviar un soldado sigiloso para atacar por la retaguardia, usar armas telescópicas, arrojar granadas desde una posición segura... o buscar otro camino para pasar sin ser visto. Tendrás que cargar la partida varias veces hasta que descubras (y realices con éxito) la mejor táctica para afrontar la situación.

*H&D* enfatiza la estrategia, pero también te exige destrezas propias de juegos de acción. Así, si sólo entiendes de estrategia pura y dura, fracasarás cuando necesites reacciones rápidas y gatillo ágil. Por el contrario, si no manejas nada más que juegos tipo 'Quake', ni siquiera verás por donde vienen los tiros. ¡Luego no digas que no estabas avisado!

El juego tiene algunos errores de programación (*bugs*). Tendrás que buscarte algún 'parche' en internet que los arregle. El control es poco intuitivo y exige mucha práctica hasta que se domina con fluidez. La traducción y el manual son desastrosos, así que no cuentes con ellos para enfrentarte al interfaz del juego: esa guerra la tendrás que librar tu sólo.

¡Ponte a cubierto, soldado!

PC | PS | N64 | DC | E

**Hidden & Dangerous**
Simulación estratégica para expertos

7.495 aprox. | Ilusion/Take 2 | 1-4 jugador

*Min.*: Pentium 166MMX, 16 MB RAM,100 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.*: Pentium II 400, 64 MB RAM, 470 MB HD, tarjeta 3D de 8 MB.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Juego en red cooperativo. Armas y tácticas documentadas en la realidad

Errores de código. Dificultad elevada aún seleccionando nivel fácil.

**¡Real como la guerra misma! Para fanáticos de las simulaciones estratégicas difíciles.** 8

*Texto: G.P.-A.*




# QUAKE II

**Mutantes, ciborgs asesinos y pistolones tamaño familiar: el legendario 'Quake II' llega a la Nintendo 64, ¡y bien cargadito de sangre!**

*¡Aghhh, cómo vuela el condenado! Menos mal que tienes tu lanzacohetes.*

*Si disparas un cohete demasiado cerca, te puede matar la onda expansiva.*

*El multiplayer de la N64 es mucho más cómodo y barato que jugar en Internet.*

*Los enforcers son los típicos enemigos: ¡fíjate en el arma-implante de su brazo!*

## INFO

### La génesis de 'Quake'

*Quake II* es la cuarta parte de una saga que se inició con *Doom* y que ha sido esencial en la evolución del género del 3D shooter. Hoy en día, ya existen varios juegos igual de buenos, y que incluso lo superan en algunos aspectos. Aun así, la llegada de *Quake III: Arena* está levantando unas expectativas sin precedentes en la comunidad de jugadores. ¡Si es *Quake*, seguro que es bueno!

La Tierra está en peligro. ¡Maldición, otra vez! Una raza alienígena cibernética muy belicosa pretende aniquilar a la especie humana. Lo que esos ilusos no saben es que tenemos un gran defensor: ¡tú!

Tal y como lo oyes: te han soltado en mitad de la base enemiga, repleta de soldados psicópatas y engendros homicidas, y vas a tener que masacrarlos a todos si quieres sobrevivir. ¡Prepárate para una monstruosa pesadilla de ultraviolencia en tu Nintendo 64!

*Quake II* es un 3D shooter en estado puro. Aquí no hay que hablar con nadie, ni deslizarte entre las sombras para pasar inadvertido, ni estrujarse el cerebro con ingeniosos acertijos o adivinanzas. ¡Con matar y matar, basta! Si te pierdes por los laberínticos túneles, busca a alguien a quien no hayas exterminado todavía e irás por el buen camino. En el peor de los casos, pégale un cañonazo a una pared que parezca frágil, a ver si encuentras un pasadizo secreto. Por regla general, tus máximas preocupaciones serán economizar la munición, encontrar armas cada vez más bestias y evitar encajar daños superiores a lo que tu nivel de salud pueda soportar, ¡así de sencillo!

**No podía faltar un buen surtido de armas, que en *Quake II* son estupendas y están especialmente bien equilibradas para el modo multiplayer.** ¡No se te ocurra abrir fuego con el lanzagranadas en las distancias cortas!

En el apartado gráfico, se han conservado para la N64 los detalles más curiosos del juego. Cuando disparas a los enemigos, puedes ver reflejados en sus cuerpos los daños que les infliges. A menudo, cuando ya has acabado con ellos, te disparan una última vez desde el suelo antes de desplomarse definitivamente... ¡eso sí que es morir matando! En todo caso, sin un cartucho de expansión de memoria, la calidad baja sensiblemente, y aun conectando uno, tampoco es como para bailar de placer.

En lo referido a la jugabilidad, lo más duro es que **sólo puedes guardar la partida al final de cada misión, y no en cualquier punto de la misma.** Éste es un juego difícil, y puede ser muy frustrante tener que volver a empezar un recorrido especialmente largo por culpa de un pequeño error. El mando de la N64 imita con exactitud los controles originales, pero **asegúrate de calibrar bien la palanca de control analógica para conseguir tiroteos ágiles y fluidos.** El multiplayer permite hasta cuatro jugadores en pantalla dividida.

*Quake II* es un juegazo que hay que disfrutar en su plataforma original, pero, si no tienes un PC potente capaz de correrlo bien, píllate esta versión de N64 ¡y entra a formar parte del mito!

Texto: G. P.-A.

PC | PS | N64 | SAT | I

**Quake II**

El 3D shooter por antonomasia

9.490 ptas. | ID/Activision | 1 4 jugador

- Rumble Pack, Memory Pack.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

☺ Violencia no censurada. Escenarios distintos respecto a la versión de PC.

☹ Manejo torpe. Sólo se puede salvar al final de las misiones.

**¡Balas y explosiones! Uno de los mejores 3D shooters de la historia llega a la Nintendo 64**

**6**



# Speed Freaks™

**¿Estás harto de la Fórmula 1, los rallies y la enfermiza precisión de los simuladores de coches? ¡Date un respiro, aquí están los 'Speed Freaks'!**

## INFO
### Entre pitos y flautas...

—6 pilotos a elegir, cada uno con sus propias características de conducción.
—12 ítems para recoger: resbaladizas manchas de aceite, bombas normales y voladoras, misiles simples, triples y dirigidos, ametralladora, bola de energía, invulnerabilidad, pincharruedas, cargador de turbo y súper turbo.
—12 pistas totalmente diferentes, distribuidas en 3 campeonatos de dificultad progresiva.
—5 opciones bonus ocultas, accesibles mediante victorias en el juego.

*La energía turbo se carga cogiendo ítems...*

*... y la puedes usar después cuando quieras.*

*Speed Freaks* es la nueva apuesta, cortesía de Funsoft, para traer velocidad divertida a los usuarios de Playstation. ¡Y vaya si se echaba de menos un juego así! Inspirado en clásicos como *Mario Kart* o *Diddy Kong Racer* (de N64), *Speed Freaks* es un sólido aspirante para convertirse en el rey de las carreras cómicas de Playstation.

**¡Atención! Nada menos que ¡cuatro jugadores simultáneos en pantalla dividida!** Lo que parecía un privilegio exclusivo de la Nintendo64 está por fin disponible para los usuarios de PSX... al menos, para los que tengan un *multi-tap* (alrededor de 5.000 pesetitas, ¡y sin perspectivas de rebaja!).

*Speed Freaks*, como no podía ser de otra forma, es de lo más delirante que te puedas imaginar. **Los pilotos son cabezones, simpáticos y con muchísima personalidad. Los ítems son fáciles de utilizar, bien equilibrados y muy divertidos. Las pistas (doce) ofrecen una experiencia de velocidad admirable y unos diseños entretenidos y vertiginosos.** El pilotaje tiene la dificultad justa para que no resulte infernal a los novatos, pero con la suficiente *miga* como para mantener a los veteranos al pie del cañón. Hay derrapes, turbo y marcha atrás, así como la posibilidad de acumular hasta tres ítems iguales. Con modos de juego ocultos y personajes secretos por descubrir, no se ha descuidado la jugabilidad del modo solitario, ¡aunque nada puede compararse al fabuloso multiplayer de cuatro jugadores! Sólo tiene un *pero:* no se pueden añadir pilotos controlados por la CPU en el modo multijugador. Ni siquiera cuando sólo participan dos jugadores. Pero bueno, tampoco se trata de ponerse quisquillosos y de pedirle peras al olmo.

*El ritmo de la carrera es frenético. Un choque leve puede marear al conductor, pero no le detiene.*

*Brainy, cerebrito, no lleva casco: ¡no pudo encontrar ninguno de su talla!*

Tras la decepción de *Bomberman Fantasy Race*, ésta es la gran ocasión que estabas esperando para compartre un *multi-tap* y montar un fiestorro con tus amigos a base de patatas fritas, refrescos y consola. El problema es que, entre misilazos a traición, bombas dejadas caer *inocentemente* en el camino, pinchazos de ruedas y demás gamberradas... ¡lo mismo tus compañeros de juego terminan por retirarte la palabra!

PC | **PS** | SAT | I/E

**Speed Freaks**
Velocidad y humor para ptes. y avanzados.

| 7.490 ptas. | Funsoft | 1-4 jugador |
|---|---|---|

• compatible: Memory Card, Dual Shock

**Gráficos** 8 **Sonido** 7 **Jugabilidad** 9

☺ Modo multijugador, muchos ítems, diversión sin límites.
☹ El modo *versus* no tiene pilotos controlados por la máquina.

**¡Por fin tus súplicas han sido escuchadas, ahora la Playstation ya tiene su *Mario Kart*!** **8**

*Texto: G.P.-A.*

# X beyond the frontier

**Nunca te aburrirás en el espacio: ¡es un lugar infinito! Demuestra tus habilidades como profesional del comercio, el combate, la conversación y, sobre todo, como piloto interespacial. Cambia de galaxia ¡ya!**

*Volando hacia la estación espacial: antes de tener un ordenador Docking, deberás aterrizar con el control manual.*

*Estas misteriosas puertas del espacio te llevan a otros lugares del Universo.*

*Caos en el espacio: elimina las naves pirata con tu arma láser.*

*¡Esto es un lío! Todas las razas de aliens en el Universo X tienen su propio estilo arquitectónico.*

Bienvenido! Tendrás el honor de ser el primero en probar nuestro propulsor multidimensional. Abróchate el cinturón, ponte cómodo y pulsa el botón rojo grande del cuadro de mandos ¡Allá vas...!

Nada más pulsar el botón, pensarás: "¿Dónde me he metido?". Aterrizarás con tu nave en una esquina totalmente desconocida del Universo. **Tus nuevos vecinos tienen sensores en lugar de orejas, comen cosas raras y nunca han oído hablar de la tierra.** Por si fuera poco, tu nave parece un pato mareado, y además, el equipo completo que necesitas para volver a la Tierra es increíblemente caro... ¡Quiero volver con mi mamá!

Puesto que aquí nadie regala nada, te haces comerciante espacial ¡para ganarte las habichuelas!, y si lo haces bien, podrás obtener grandes beneficios. Volarás de sistema solar en sistema solar negociando con todo aquello que sea vendible y guste a los aliens. Además, puedes ir a la caza de piratas espaciales, hacer contrabando y buscar indicios sobre la tierra desaparecida.

Inviertes tus beneficios en mejores armas, motores más potentes y otros aparatos de alta tecnología; y con el transcurso del tiempo, conseguirás importante información sobre el paradero de la Tierra.

***X-Beyond the Frontier* es una mezcla a partes iguales de juego espacial, comercial y shoot'em up.** No es nada nuevo, pero gracias a la lograda presentación resulta fresco y original. Te motivarán las nuevas armas, una pequeña historia-acertijo y unos enemigos cada vez más difíciles de vencer. Por otro lado, unas estaciones espaciales alucinantes y buenos efectos especiales alegran la visión del astronauta. Tal vez todo ello te haga superar el hecho de que las posibilidades de acción se vuelvan algo monótonas a la larga. ¡Si te animas a viajar al espacio, no lo pasarás del todo mal!

## INFO

### ¡Consigue dinerillo!

Si no tienes una cuenta bancaria demasiado desahogada, tu carrera como piloto espacial no durará mucho. El sistema solar en el que comienzas ofrece muchas formas de negociar muy beneficiosas.

- Una posibilidad es negociar con células de energía. Vuela con tu nave hasta la próxima central de energía solar y llena tu nave de células de energía. Puedes vender esta económica batería en la fábrica de rayos láser o misiles por bastante dinero. También puedes transportar aceite de la refinería a las fábricas.
- En cuanto consigas el dinero suficiente, debes comprarte otra nave. Y después, el segundo extra importante sería un propulsor boost. Con este útil motor adicional se reduce el tiempo de los trayectos entre las estaciones.

En cuanto hayas ahorrado 3.500 créditos, volarás en nave de combate, hablarás con el capitán y podrás activar las cuatro puertas espaciales del sistema.


*En el espacio hay fábricas de robots automáticos que trabajan para ti.*


*Date una vuelta por la granja espacial: aquí crecen importantes materias primas.*


PC | PS | N64 | SAT | I

**X-Beyond the Frontier**

Simulación comercial para ptes. y expertos

7.995 ptas. | THQ/Softgold | 1 jugador

*Mín.:* Pentium 166, 16 MB RAM, Win 95, 280 MB HD, Tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

☺ Muchos extras, enorme campo de juego, buen modelo comercial, control sencillo.

☹ Transcurso algo monótono, poca interacción con las razas alienígenas.

**Útil acción espacial 3D para cazadores, coleccionistas y aficionados. ¡Viaja por la galaxia!** 8

*Texto: Volker Weitz*

# BRAVEHEART



*Este mapa no es de mucha ayuda: las órdenes las das desde otra pantalla.*



*Distribuir manualmente los trabajos en cada asentamiento es un poco plomizo.*




**Nos gustaría regalarte una espada como la de William Wallace, ¡pero tendrás que conformarte con un joypad! Aunque ya sabes el refrán: "A caballo regalado…". Manda una postal a SCREENFUN, ref.: Joypad, apdo. 14.116, Madrid 28080, y uno de los dos que tenemos puede ser para ti.**




*El terreno representa fielmente la topografía de Escocia: todo verde. Las luchas no tienen el vigor ni la vibrante emoción de la película.*



*William Wallace con su maquillaje de guerra.*

En *Braveheart* tendrás que administrar las tierras y ejércitos de un clan medieval escocés. Tu objetivo último es expulsar a los ingleses invasores y unificar a los demás clanes bajo tu mando (es decir, exterminarlos a todos). Para ello dispones de un feo mapa político de la zona y un montón de botones que te pasean por las aparentemente inútiles pantallas de gestión. **Hasta que no te leas a fondo el pesado manual de instrucciones, no te vas a enterar de nada.** Una vez que entiendes bien la mecánica del juego, la verdad es que tampoco se nota demasiada diferencia. Las batallas, el mayor reclamo del juego, se resuelven en tiempo real, al estilo *Warcraft*. Básicamente, se trata de pelearte con la cámara 3D mientras intentas seleccionar a todos tus hombres, encontrar al enemigo y ordenar un ataque en masa. A la larga se hace un poco repetitivo. Por fortuna, puedes pedirle al ordenador que calcule automáticamente el resultado y ahorrarte sufrimientos. La CPU también puede hacerse cargo de otras funciones (como organizar el comercio y a los trabajadores). ¡Menos mal, porque son aburridísimas!

| PC | PS | N64 | SAT | E |
|---|---|---|---|---|

**Braveheart**
Estrategia en tiempo real para expertos

| 7.995 ptas. | Eidos | 1 jugador |
|---|---|---|

- *Mín.*: Pentium 233 MMX, 32 MB RAM, 100 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.*: Pentium II 400, 64 MB RAM, 470 MB HD, tarjeta 3D de 8 MB.

Gráficos 7 · Sonido 5 · Jugabilidad 6

☺ Tema interesante. El mapa político representa Escocia con exactitud.

☹ Músicas repetitivas. Sin fragmentos en vídeo de la película. Aburrido.

**Si se le echan suficientes horas, seguro que acaba enganchando a alguien.** **6**

# 360º

**Tienes que ganar a cualquier precio... ¡ametrallando a la competencia si hace falta!**



*Tienes una variada gama de vehículos deslizadores a tu disposición.*



*Los hovercrafts no sólo corren sobre agua: también pueden saltar a tierra.*




**¡Que levante la mano el que quiera un *360º*! Bueno, pues como sois tantos y no hay para todos, mejor que mandéis una postal a SCREENFUN apdo. 14.124, Madrid 28080, y participaréis en el sorteo de cinco juegos. ¡Corre, corre, que se agotan!**




*Los paisajes son bastante monótonos y deslucidos. Las naves tampoco son muy allá. Aunque no hay niebla, a veces la pista aparece como de la nada.*

*¡Ójala los gráficos de 360º fueran tan chulos como los de esta nave.*

¡Más carreras para tu Playstation! Si con *Wipeout* y sus clónicos no tenías bastante, ahora tienes *360º*, una nueva teoría sobre cómo serán las carreras del futuro.

**En esta ocasión pilotarás hovercrafts por una serie de circuitos repletos de obstáculos y armas para recoger.** También tienes una ametralladora básica para castigar a todo aquel que ose adelantarte, pero su utilidad es bastante limitada. La sensación de velocidad de *360º* es bastante buena y además es sencillo tomar las curvas durante la carrera, lo cual lo hace trepidante y fluido. Por desgracia, los escenarios son estéticamente poco atractivos y sin gracia. Corres con rapidez, eso sí, pero la verdad es que no hay mucha diversión en el recorrido. Las armas tampoco consiguen añadir emoción al asunto, porque son poco espectaculares. Los gráficos no son nada del otro mundo. La música tiene ritmillo y ambienta bien, pero los efectos de sonido dejan bastante que desear. Realmente, el mercado está ya muy saturado de juegos mejores que éste, pero si eres un devorador de los simuladores de carreras...



| PC | PS | N64 | SAT | E |
|---|---|---|---|---|

**360º**
Velocidad futurista pasada por agua.

| 9.500 aprox. | Cryo | X jugador |
|---|---|---|

- compatible: Memory Card

Gráficos 5 · Sonido 6 · Jugabilidad 7

☺ Buena velocidad. Varias naves para escoger. Sencillo de manejar.

☹ Poco original. Diseños de pistas pobres. Muy superado por otros juegos.

**Otro título más que añadir a una lista ya demasiado larga. Originalidad, ¡por favor!** **6**

Texto: G.P.-A.

# Aliens vs. Predator



*Los aliens de tu PC se mueven y chillan igualito que en las películas ¡terrorífico!*

Asúmelo: siempre has querido ser un babeante Alien y salpicar a la gente con sangre ácida. Ahora por fin tus sueños van a hacerse realidad con *Aliens Vs. Predator*, el 3d shooter más flipante del momento. Y aún hay más: ¡también puedes ser un marine ansioso de ser devorado o un depredador como el de la película homónima de Schwarzeneeger! Las tres razas están perfectamente equilibradas para proporcionar una experiencia en red apasionante, y las misiones solitarias son muy absorbentes. Añade una gran realización técnica y he aquí un súper juegazo para tu PC. ¡De lo mejor!



PC | PS | N64 | SAT | E

**Aliens vs.Predator**

*3D shooter* de película para expertos.

6.795 pts. | EA-Fox Interactive | 1-8 jug (red)

*Min.*: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 200 MB HD, Tarjeta 3D 4MB. *Rec.*: Pentium II 400, 128 MB RAM, 400 MB HD, T3D 8MB.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Tema. Ambientación. Propiedades de las 3 razas muy fieles a las películas.

Sin un parche de internet no puedes salvar durante las misiones. Voces inglés.

**¡Fenomenal! No tiene nada que envidiar a los grandes títulos de su género.** 9

*Texto: G.P-A.*

# Command & Conquer



*¡El obelisco de luz reparte la muerte en el campo de batalla! Tendrás que pensar en una estrategia adecuada para asaltar una base tan fuertemente defendida.*

Uno de los juegos más emblématicos de la estrategia en tiempo real de PC llega a la Nintendo 64. Los mapas han sido remodelados para aparentar unas 3D más convincentes. Las unidades se ralentizan al subir colinas empinadas y, en general, tienen un aspecto bastante aceptable. Por desgracia, y aunque se han preocupado por adaptar el interfaz a las características de la consola, es muy difícil hacer selecciones precisas sin el ratón, sobretodo en el calor de la batalla. *C&C* siempre ha sido un juego muy adictivo, y quizá esta version pueda conseguir engancharte pese a todo.



PC | PS | N64 | SAT | I

**Command & Conquer**

Estrategia en tiempo real clásica para todos.

9.990 ptas. | Westwood/Nintendo | 1 jug.

• Expansion y cartucho de memoria

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Mapas en 3D mejorados respecto al original. Destrucción de unidades vistosas.

Es difícil manejarse con precisión. Deberían haberlo actualizado un poco más.

**Un juego con mucha historia a sus espaldas, que da el salto a la N64. Incomparable al de PC.** 6

*Texto: G.P-A.*



*Magos y demonios en plena contienda.*

PC | PS | N64 | SAT | E

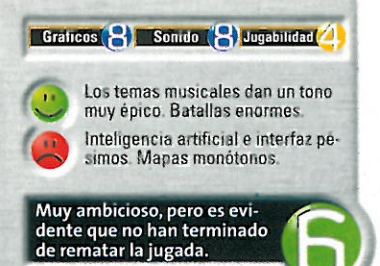
# C. de la Luna Negra

Estrategia en tiempo real para avanzdos.

7.450 pts. | Friendware/Cryo | 1-2 jug (red)

*Min.*: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 350 MB HD, tarjeta 3D de 2MB. *Rec.*: Pentium II 300, 64 MB RAM, 350 MB HD, Tarjeta 3D de 2 MB.

Las refriegas en tiempo real de *Luna Negra*, con cientos de unidades en pantalla, son gráficamente estupendas. La música es una maravilla, envolvente y épica, pero los efectos sonoros no están a la altura. Por desgracia, la inteligencia artificial es muy mala y tu ejercito casi no te obedece. A duras penas puedes llevar a cabo estrategias elaboradas. La interfaz también es deficiente, y tienes que pasarte mucho tiempo con el juego en pausa mientras repartes ordenes.



Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 4

Los temas musicales dan un tono muy épico. Batallas enormes.

Inteligencia artificial e interfaz pésimos. Mapas monótonos.

**Muy ambicioso, pero es evidente que no han terminado de rematar la jugada.** 6



*Los escenarios son variados y detallistas*



PC | PS | N64 | SAT | I

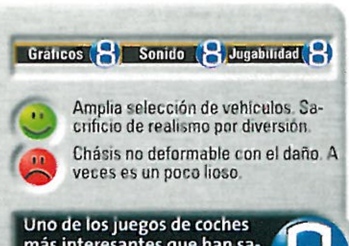
# Breakneck

Velocidad arcade para avanzados

7.495 pts. | Synetic/THQ | 1-8 (red)

*Min.*: Pentium 133 MMX, 244 MB RAM, 170 MB HD, tarjeta 3D de 2 MB. *Rec.*: Pentium II 350, 64 MB RAM, 600 MB HD, tarjeta 3D de 8 MB.

A 200 kilometros por hora conduciendo un camión de gran tonelaje! ¡Disparando a tus competidores con metralletas montadas en el capó! Armamento y vehículos inusuales para un juego de coches que rompe moldes. Aunque hoy en día se les pide cada vez más a este tipo de juegos, *Breakneck* logra ofrecer una experiencia arcade notable. Aporta, con éxito, un puñado de buenas ideas para revitalizar un género que, *Driver* aparte, apenas nos sorprendía ya.



Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Amplia selección de vehículos. Sacrificio de realismo por diversión.

Chásis no deformable con el daño. A veces es un poco lioso.

**Uno de los juegos de coches más interesantes que han salido ultimamente para el PC**



8



¡Que no te atrapen los monstruos!



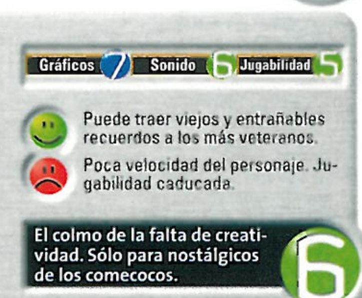
PC | PS | N64 | GB | I

# Holy Magic Century

Arcade sencillo para principiantes.

5.990 pts. | Nintendo | 1jugador

Correteas en una pantalla estática, intentando recoger todas las gemas antes de que te pille todos los monstruitos que te persiguen. Aunque *Holy Magic Century* es un juego de Rol en N64, para la versión de GBC se han conformado con hacer una copia escandalosa del antaño popular *Mr.Do!* Habra quien encuentre aquel juego fascinante, pero la mayoría de los usuarios esperan algo más que una variante del *comecocos* en un producto de última generación.



Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 5

Puede traer viejos y entrañables recuerdos a los más veteranos.

Poca velocidad del personaje. Jugabilidad caducada.

**El colmo de la falta de creatividad. Sólo para nostálgicos de los comecocos.** 6

# SCREENFUN TRUCOS

4/99

**La única revista con todos tus trucos**



## ¡COLECCIONABLE!







**STAR WARS**

SEGUNDA PARTE
DE LA GUIA COMPLETA











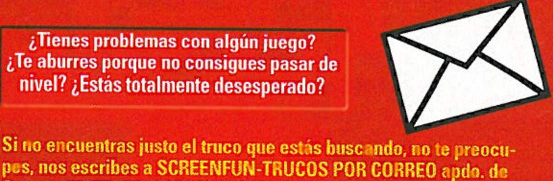





Cómic: Rolf Boyke

COMPROBADOS 100% COMPROBADOS



¿Tienes problemas con algún juego? ¿Te aburres porque no consigues pasar de nivel? ¿Estás totalmente desesperado?

Si no encuentras justo el truco que estás buscando, no te preocupes, nos escribes a SCREENFUN-TRUCOS POR CORREO apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080 diciéndonos que necesitas saber y. nosotros buscamos la solución. A grandes males...SCREENFUN.

**SCREENFUN ¡SORTEO!**

Como hay trucos para cada consola, seguro que las quieres todas, si ya tienes una Playstation, puedes hacerte con una Nintendo y así poner en práctica todos los trucos de nuestra sección. ¡Ah! y si la que tienes es la Nintendo (te aconsejamos darte una vuelta por la página 74).
SCREENFUN, ref.: Nintendo nº 4,

# STAR WARS

## EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

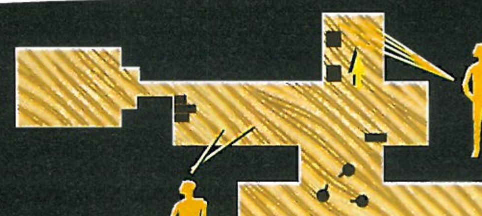
**ScreenFun ¡Sorteo!** ¿Quieres tener tu propio pod racer más a mano? SCREENFUN sortea tres bolígrafos 'Star Wars' con un pod racer móvil. Si quieres el tuyo, ¡ya estás tardando! Escríbenos a la referencia 'Star Wars', apartado de Correos 14.124, 28080 Madrid. ¡Suerte!

## STAR WARS FASE VIII

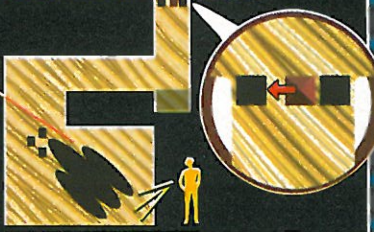
### Solución niveles 8-11

Seguimos con la segunda entrega de *La Amenaza Fantasma* desde el nivel 8: *Encuentro en el Desierto*. Tu misión es entretener a Darth Maul mientras los demás alcanzan la nave de la Reina Amidala con el generador de hipervelocidad. Si alguien no consigue llegar a la nave o se destruye el generador, tendrás que intentarlo de nuevo. Sal de la ciudad y camina hacia el desierto. Destruye los androides de seguimiento que planean disparando sobre ti, porque si no lo haces, seguir adelante te será más difícil. También es recomendable eliminar las rocas para que luego no te las tiren encima. Hay una carga completa de salud en cada una de las naves. Al llegar al desfiladero aparece Darth Maul y te bloquea el paso. Tienes que luchar con él, pero sólo le hará daño el sable de luz. Mejor guardar las otras armas para los siguientes niveles. Hasta que el nivel de vida no llegue a la mitad de la barra roja de estado, no podrás escapar de él. Una vez que lo hayas conseguido, sube a las piedras que bloquean el camino y desplaza la que está en el medio hacia un lado. Pasa por el hueco que queda libre y dirígete hacia la nave. Lucha de nuevo con Darth Maul y protege a la Reina Amidala hasta su nave.

*Nota: debido a la inteligencia artificial de los personajes del juego, es posible que varíe un poco su posición y movimientos en el mapa.*








*Éste es tu primer encuentro con Darth Maul, pero no será el último.*

## STAR WARS FASE IX.I



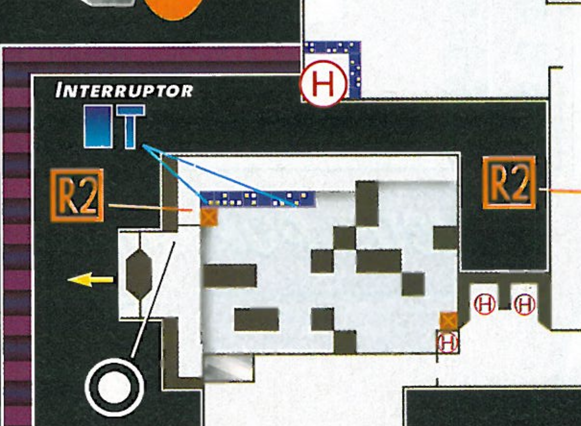

Ahora eres Panaka. No tienes sable, pero la R-65 (está junto a la nave) te será muy útil, porque los disparos rebotan en las paredes. Al llegar al aerotaxi, el cañón volante lo hará explotar, por lo que tendrás que buscar otro transporte. Aparecerán algunos enemigos mientras estás en la plataforma volante, así que es mejor deshacerse de ellos cuanto antes. Habla con el androide de la plataforma con puntos azules para que te lleve hasta la Oficina de Turismo. Conviene eliminar el cañón volante, para que no te haga la vida imposible.

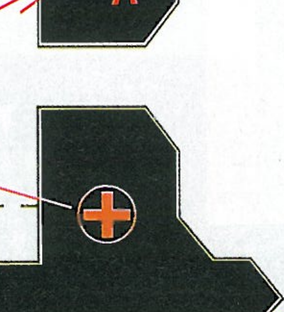
## FASE IX.II

El dinero para la visita turística al Senado sólo podrás conseguirlo a base de negociar con los turistas. El autobús de la visita turística huirá sin esperarte, así que no desesperes y busca otro camino. Panaka no salta mucho, por lo que hay que esforzarse para llegar a la plataforma, que está un poco alta. ¡Ánimo!



*Los pulsadores quitan el campo de fuerza azul y liberan un R2: cuidado con él.*



*Habla con estos señores y toma la escalera de la izquierda para ir al ascensor.*

## IX.III

Antes de bajar al suelo, elimina a los que te disparan y luego al cañón volador. Junto a la puerta hay una cornisa y varias zonas ocultas (ver plano). La última de estas zonas está escondida tras la caja, con una R-65 y una carga de salud completa. Entra en el *Corus-mall* y habla con los lugareños. Luego, toma el único ascensor disponible rumbo al plano IV.

R-65

## IX.IV

Cuidado con las compuertas, porque esconden enemigos. Hay una con munición y dos cargas de salud. Dirígete hasta el ascensor; una vez quitado el campo de fuerza, pasas a la siguiente zona. Habla con el hombre de la habitación izquierda y, a partir de la siguiente puerta, te empezarán a pedir dinero los habitantes de los bajos de Coruscant; aunque no son muy peligrosos, ten cuidado con las molestas arañas. Para llegar a la Reina, hay que conseguir la llave blanca y luego la roja.

Interruptor
Interruptor
Control llave roja
Control llave blanca
Reina Amidala
Contraseña

## IX.V

El puzzle del puente se resuelve fácilmente si tienes en cuenta el interruptor que abre la puerta de salida y haces que la Reina lo cruce contigo. Sigue hasta la puerta con la contraseña (es aconsejable guardar aquí la partida). El mercenario que hay tras la puerta conviene eliminarlo disparándole cuando esté cerca de los barriles. Si te quedan granadas y disparos de la R-65, tampoco te vendrán mal. Una vez que lo hayas eliminado, sigue hasta la plataforma móvil. En el otro lado, habla con el senador y te conducirá hasta el Senado, donde te esperan.

Senador
Contraseña: "Los atardeceres de Coruscant son realmente preciosos"
Mercenario de Coruscant
Interruptor
Interruptor
Interruptor puerta

## FASE X.I

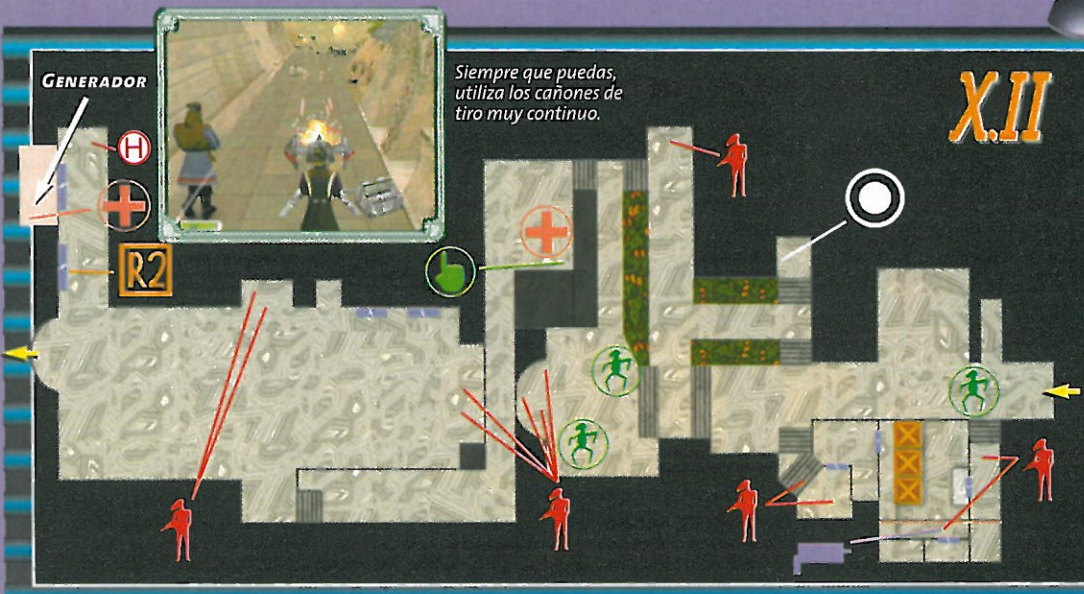
Ahora eres la Reina Amidala y has de llegar hasta el Palacio, pero hay que cuidar del capitán Panaka. A partir de este punto juegas de forma simultánea también con Obi Wan, que trata de seguir a Darth Maul junto con Qui Gon. Ten en cuenta las cargas de salud del hangar. La reina casi no salta, pero puede alcanzar ciertos sitios si salta desde el lugar correcto. No es aconsejable ir delante de los guardias; deja que te protejan de los androides. Conviene grabar la partida antes de cambiar entre Obi Wan y la Reina Amidala.

Androide de seguimiento

STAR WARS

*Todavía no es el momento de terminar con Darth Maul; se reserva para la batalla final.*

Texto: José A. Celado y Óscar Espiritusanto. Ilustraciones: Edgar Henao



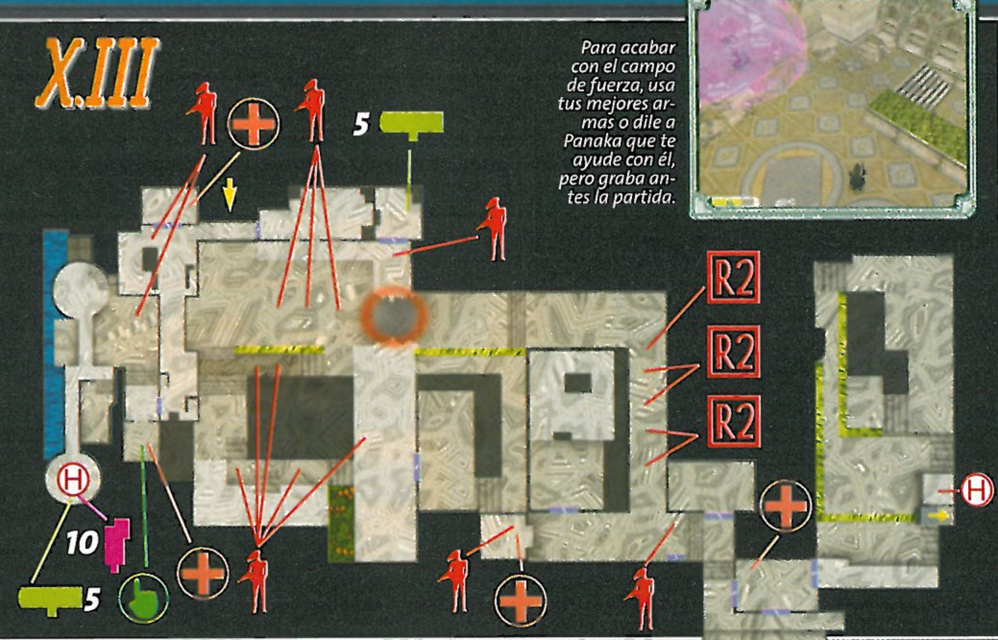

Siempre que puedas, utiliza los cañones de tiro muy continuo.

## X.II

Bajando las escaleras, a la izquierda, hay munición por si el paralizador de androides te sabe a poco y no has conseguido más armas. Los androides destructores son para Panaka. Si le dejas que vaya delante, él se encargará de todos. Si no lo haces de esta forma, aprovecha a dispararles cuando estén en movimiento. En este plano, lo más complicado es abrir las puertas del fondo para pasar al siguiente. Para poder hacerlo hay que destruir el generador que se encuentra en la puerta situada junto al R2. Para poder abrirla hay que hablar con con el guardia que hay junto a él; luego, con el R2, y a continuación, destruir el generador. Las puertas se abren y pasas al siguiente nivel.

## X.III

En la plaza donde antes estaba el tanque puedes recuperar fuerzas y cargar salud y armas. El prisionero que antes liberaste (si no lo hiciste, puede que no esté ahí) te dará munición para seguir adelante. Si no hablas con los soldados ni con Panaka, puedes intentar pasar el puente por la barandilla rota del lado derecho. Si Panaka no te sigue, búscale y dile que te ayude con el campo de fuerza, pero ten cuidado, porque lanzará un par de detonadores termales que, si no te pones a cubierto, o si es Panaka quien muere, te pueden obligar a volver a la partida guardada. Por eso es más que aconsejable grabar antes de decirle nada. Una vez superado, a la vuelta de la esquina tienes a unos R2 que han sido reprogramados para hacer el Mal, pero si les lanzas un detonador termal acabarás con ellos y con los androides por la vía rápida. Tienes dos cargas de salud más adelante. Al salir al jardín, habla con los soldados que están el la terraza, así superarás el nivel.




Para acabar con el campo de fuerza, usa tus mejores armas o dile a Panaka que te ayude con él, pero graba antes la partida.

## XI.II

En este nivel se siguen alternando la Reina Amidala y Obi Wan, por lo que los planos no siguen exactamente el orden del juego. Con Obi Wan se puede saltar a sitios que podrían parecer inaccesibles. Intenta coger carrera antes del salto y hacerlo cuando el ascensor esté en el anillo al que vas a saltar, porque si llevas mucho impulso, te puedes caer por el centro. El objetivo, por imposible que parezca, es llegar hasta donde están Darth Maul y Qui-Gon luchando. Sigue el plano I hasta llegar al II. Al entrar en la sala grande, elimina los androides, pulsa el interruptor a tu izquierda y se encenderá la luz. Enciende luego los otros interruptores (para alcanzar el del otro lado, utiliza la Fuerza) y se despliegan las plataformas, pero tendrás que dar un buen salto. Al entrar en la puerta, ten cuidado con los androides. Una carga de salud completa te espera en la zona oculta.

## STAR WARS FASE XI.I

PISO SUPERIOR

DARTH MAUL Y QUI-GON

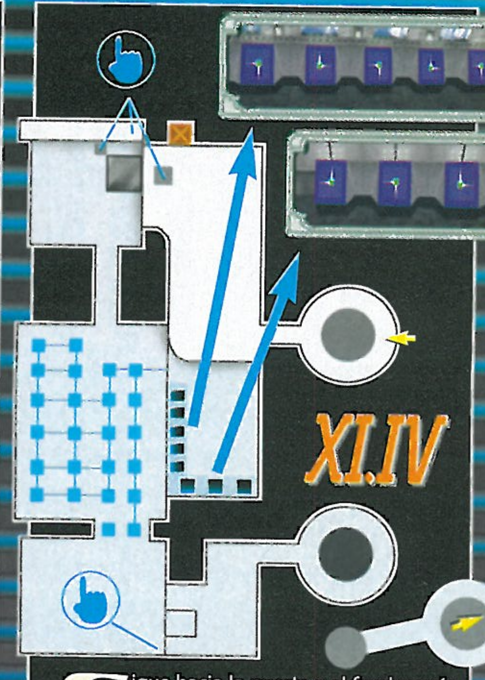
## XI.III

Las plataformas siguientes no plantean mucha dificultad si tienes la precaución de disparar desde lejos a los androides antes de llegar a su altura. Para hacer aquí un buen salto y llegar al último círculo, hay que coger carrera y apurar al máximo, pero con cuidado (y grabando antes la partida). Si quieres asegurarte y no caer por el hueco central, espera a que el ascensor esté en el círculo antes de saltar. Sube hasta el nivel superior y llegas al plano siguiente.

## XI.V

Estas plataformas son idóneas para contemplar las vistas y admirar el buen trabajo realizado en la parte gráfica de este juego. Los pasillos no están completamente rectos, para no caerse, hay que ir despacio.

Para ir más deprisa, es conveniente ir corrigiendo la dirección y no tener pulsada la tecla o botón de correr. Al llegar al final de este plano toma el ascensor y bájate en el nivel superior y pasarás al plano seis.



## XI.IV

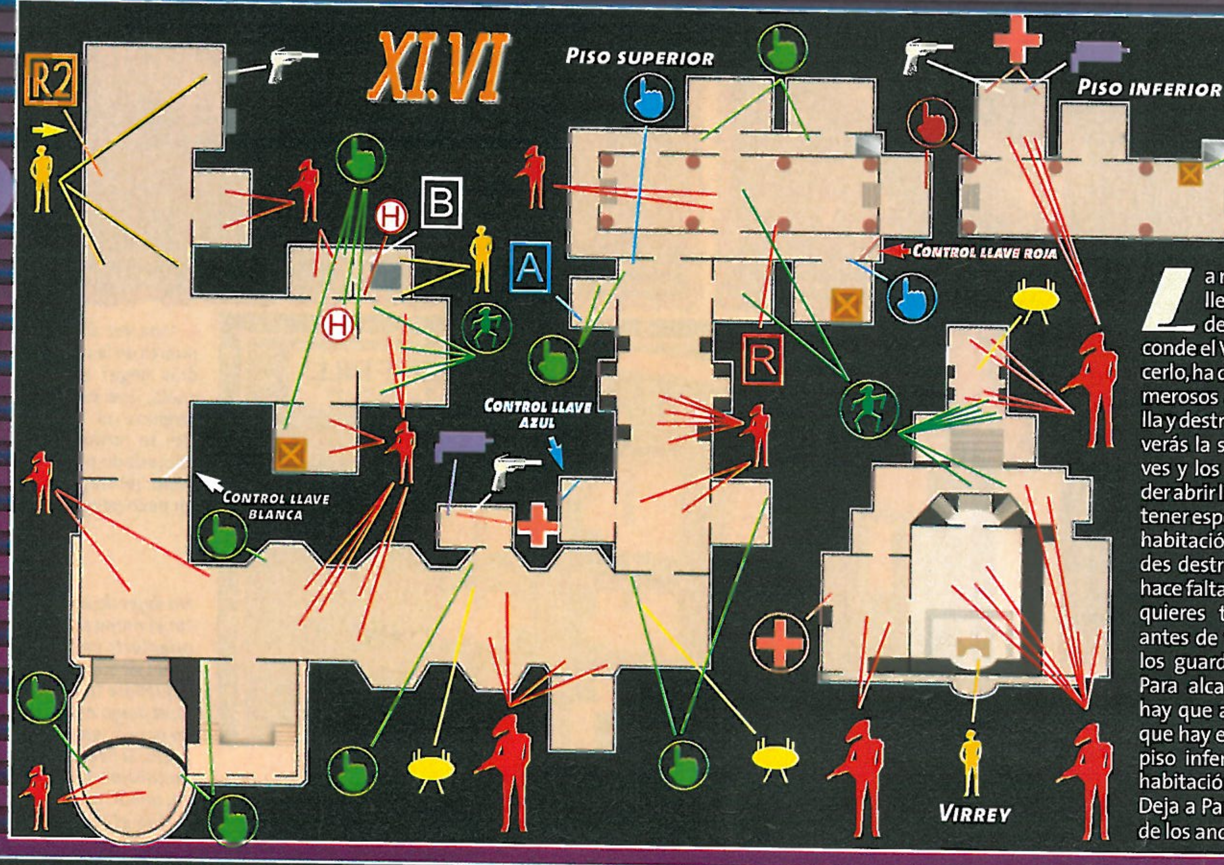
Sigue hacia la puerta y al fondo verás una caja oculta en la pared. Al bajar a la sala, tienes en la cornisa de la derecha otro interruptor: púlsalo y se apagará uno de los campos de fuerza de la habitación siguiente. Así podrás pasar con la caja. Empuja la caja y úsala para subirte al hueco que se ve en la parte superior. Al entrar verás un puzzle: se resuelve colocando los relojes de la forma en que aparecen en las imágenes. Una vez hecho, sigue hasta la plataforma circular y salta al ascensor cuando esté subiendo para no hacerte daño.

## BATALLA FINAL

DARTH MAUL Y QUI-GON

Desde esta posición podrás saltar a la plataforma donde antes estaban Darth Maul y Qui Gon. Síguele hacia los campos de fuerza rojos. Espera a que estén libres y verás como luchan. Una vez hayan terminado, acércate a Darth Maul. Como verás, no tiene una barra de estado que indique su salud. Para acabar con él, lo mejor es empujarle usando la Fuerza hacia el centro y hacer que se caiga por el hueco. ¡Que la Fuerza te acompañe...!

## XI.VI




La reina Amidala ha de llegar hasta la sala del trono donde se esconde el Virrey, pero para hacerlo, ha de enfrentarse a numerosos androides de batalla y destructores. En el plano verás la situación de las llaves y los controles para poder abrir las puertas. Hay que tener especial cuidado con la habitación llena de androides destructores, ya que no hace falta entrar en ella si no quieres terminar el juego antes de tiempo. Habla con los guardias y hazles caso. Para alcanzar la llave roja, hay que apilar las dos cajas que hay en la sala: una en el piso inferior y otra en una habitación del piso superior. Deja a Panaka que se ocupe de los androides de batalla.

Texto: José A. Gelado y Óscar Espiritusanto. Ilust.: Edgar Henao




# SILENT HILL

## Cap. 1

¿Estás perdido? ¡Tranquilo! Siguiendo esta guía paso a paso, hasta el más novato puede orientarse. En este primer capítulo visitaremos la escuela siniestra. Pero ¡ojo!, no te vamos a decir dónde están escondidos los monstruos y los sustos...

### Las calles de Silent Hill

**Sigue a tu hija por las calles de Silent Hill. Ni que decir tiene que no la conseguirás alcanzar, pero toma nota de dónde la ves por última vez. Aprovecha para localizar el botón de correr: lo vas a necesitar...**

● Tu primer destino es el callejón donde le perdiste la pista a la moza. De camino hacia allá, no dejes de pasarte por la tienda de alimentación que hay al norte de la calle Bachmann para rellenar tu inventario.

● En el callejón habrás encontrado valiosas pistas para encontrar a la niña. Dirígete ahora corriendo al fondo de la calle Matheson. Allí hay más notas sobre su paradero.

Aunque tu primer instinto sea el de dirigirte al colegio, no te canses intentándolo. Por ahora, todos los accesos están bloqueados. Si lo deseas, puedes explorar las callejuelas en busca de munición, tónicos de salud, botiquines de primeros auxilios y demás objetos menores que se encuentran repartidos por Silent Hill.

● En la calle Levin hay una caseta de perro donde se ocultan las llaves de la casa. Dentro hay una puerta que da al patio trasero. Tiene 3 candados, y necesitas una llave diferente para cada uno.

En la calle Finney tienes que abrir la puerta de hierro oxidada que hay a mitad de la calle. En la cancha de baloncesto, bajo la canasta, está la primera llave. La otra está en el maletero de un coche de policía, al fondo de la calle. Por último, atraviesa el puente de tablas al sur de la calle Ellroy (al oeste): la llave está en el buzón.

*Primer punto de abastecimiento: la cafetería. ¡Pilla todo lo que puedas!*

*La puerta de los tres candados tiene al lado un plano con las llaves.*

*Unas tablas hacen las veces de puente al sur de la calle Ellroy.*

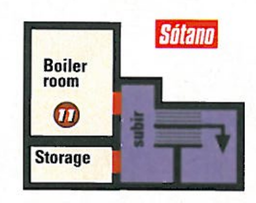
● Una vez abierta la puerta de la casa, podrás llegar a la escuela, que es donde empieza el *tomate*. No te entretengas demasiado por el camino: ¡el trayecto es un poco peligroso!

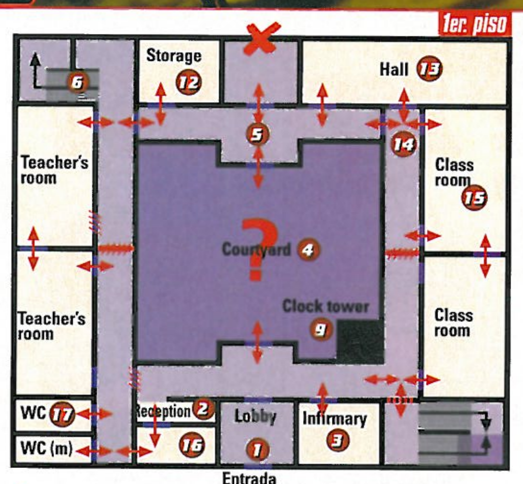
*No dejes de consultar el mapa para orientarte en las calles de Silent Hill. Y quédate tranquilo: el juego entra en pausa cuando lo haces. Si llegas a un callejón sin salida, una X lo señalará en el plano.*

*Nada es lo que parece en SH. ¿Qué oscuro secreto hay detrás de la anciana medium?*

# En la escuela Midwich

## Planos de la escuela



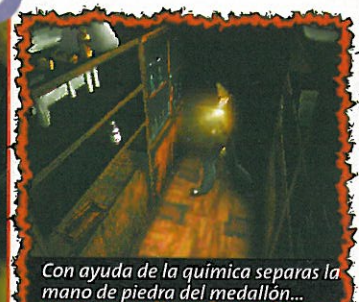

2º piso
Lab equipment room 7
Chemistry lab 8
Library reserve 19
Library
Class room
Class room 20
Class room
Class room
WC (h)
WC (m)
Music room 10
Locker room 21
bajar 18

En el **recibidor** (1) está el plano de los tres pisos (en un banco de la izquierda, bajo el mapa/mural de América). Luego sal al pasillo. En **recepción** (2), escrito en sangre sobre un papel, está el primer acertijo (el de las 10:00). En la **enfermería** (3) hay un save-point. ¡Sé valiente e ignóralo! (Es broma, pero puedes salvar más tarde).

● Sal al **patio** (4) y, desde allí, al **pasillo** (5) por la puerta del norte. Ve a la izquierda para tomar las **escaleras de subida** (6). Desde allí, vete al **almacén** (7) que hay junto al **laboratorio** (8).


*Práctico: en esta vieja alacena de rotos cristales todavía queda medicina.*

● Coge el componente químico y vuelve al **laboratorio** (8). Utilízalo para derretir la mano de piedra y obtendrás el primer medallón. Llévalo al **patio** (4) e insértalo en una de las hendiduras del **campanario** (9). Ahora tienes que buscar su pareja en el aula de **música** (10). Para llegar allí puedes tomar cualquier camino que estimes oportuno y explorar las aulas abiertas en busca de munición y tónicos de salud.


*Con ayuda de la química separas la mano de piedra del medallón...*

*... y lo metes en la ranura de la izda., junto a la puerta del campanario.*

● Para resolver el acertijo del aula de música hay que tocar el piano en un orden determinado: mira la foto adjunta y lo sacarás rápidamente. En lugar de sonar bien afinado, oirás tonos secos y obtendrás el medallón plateado. Introdúcelo en la hendidura correspondiente junto a la puerta del **campanario** (9). Para el tercer acertijo (el de las 5:00) dirígete a la **calefacción** (11) del sótano y pulsa el botón rojo. Vuelve al campanario y entra por la puerta.



*Toca las teclas marcadas del piano en el orden indicado.*


*Cuando estén los dos medallones en su sitio, enciende la calefacción.*

● Cuando hayas atravesado el campanario, estarás de nuevo en el **patio** (4). ¡Vaya cambio más horrible ha sufrido el colegio! En tu mapa se habrán borrado todas las marcas, y muchos pasillos estarán ahora bloqueados por rejas oxidadas. Sal por la puerta norte del patio y vete al **depósito** (12). Coge la pelota de goma.

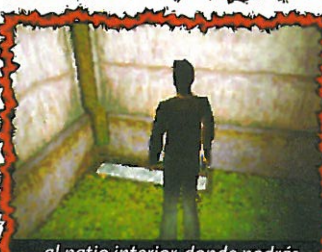
Ahora, sal al pasillo y ve al **hall** (13). De allí, dirígete al **pasillo vertical** (14) y métete en la primera **clase** (15) que encuentres. En la mesa hay una tarjeta con un dibujo; con ella puedes abrir la extraña puerta de la **habitación** (16) que hay tras la sala de recepción. Así llegarás al pasillo junto a los servicios.

En el **WC de chicos** (17) podrás hacerte con una eficaz escopeta. ¡Es un buen momento para saquear habitaciones y enseñarles a esos monstruos quién manda aquí! Tu siguiente destino es ir a la **calefacción** (11), en el sótano. Para llegar a las **escaleras** (18) que conducen a él, hay que pasar por dos puertas cerradas con llave: la del **almacén de la biblioteca** (19) y la de la **clase** (20). La primera de las dos llaves la encontrarás en las **taquillas** (21). Prueba a intentar abrir todos los armarios y taquillas hasta que des con ella.


*La escopeta de cañones recortados es una buena mejora para tu arsenal.*

● La otra llave se obtiene subiendo al techo de la escuela (roof), desde el segundo piso. Busca allí el desagüe y utiliza la pelota de goma para bloquearlo. A continuación, abre la manija del agua. Una llave será arrastrada hasta el patio, donde podrás recogerla con facilidad. Fíjate bien en que antes de abrir la manija del agua tienes que examinar primero los dos desagües: el que tienes que bloquear y el que alberga la llave.


*Necesitas la pelota de goma para obstruir el desagüe del almacén. Así, cuando abras el agua, ésta variará su curso y arrastrará la llave, que caerá...*


*... al patio interior, donde podrás bajar a recogerla en una esquina.*

● Cuando estés en la sala de la **calefacción** (11), gira la válvula de la derecha dos veces a la izquierda, y la de la izquierda una vez a la derecha. Ya tienes el camino libre. Te acordaste de salvar la partida antes de venir aquí, ¿no?

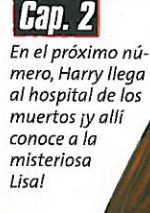

*Derecha, dos veces a la izquierda e izquierda, una vez a la derecha. Siempre en dirección a las puertas giratorias.*

● Para vencer al guardián de esta fase, te recomendamos que utilices la escopeta. Tirotéale a discreción hasta que cambie su patrón de ataque: ahora, intentará morderte. Espera quieto, con sangre fría, y dispárale en las fauces. Asegúrate de que las tiene bien abiertas. Repite tantas veces como sea necesario, pero un buen disparo a bocajarro debería ser suficiente.

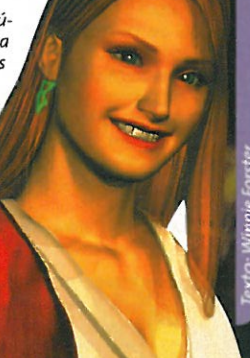
No te vayas sin coger la llave de K. Gordon. Ve a **recepción** (2) y anota su dirección de la lista de profesores.


*El punto débil del monstruo es el interior de la boca.*

**Cap. 2**



*En el próximo número, Harry llega al hospital de los muertos ¡y allí conoce a la misteriosa Lisa!*



Texto: Winnie Forster

# Street Fighter Alpha3

**¡Es hora de pelear en serio! Si te limitas a dar patadas y puñetazos a lo loco, lo llevas crudo. En SCREENFUN te explicamos cómo sacar el máximo provecho a todas tus técnicas. ¡Conviértete en un maestro!**

*Una vez más, los Street Fighters vuelven a hacer frente común contra el terrible M. Bison. Sólo los más fuertes llegarán a verse las caras con él.*

## Los modos ocultos

### CLASSICAL (modo clásico)

● **Condición:** ganar por completo el modo Arcade en el nivel de dificultad 3 ó acumulando un total de tres horas de juego.

● Este modo recuerda al antiguo *Street Fighter 2*, donde sólo había ataques y bloqueos, pero no técnicas avanzadas. De hecho, en el modo clásico los luchadores no disponen de barra de supercombo ni de guardia. La consecuencia lógica es que no hay supercombos ni Alpha Counters, ¡pero tampoco Guard Crush! Puedes agazaparte en una esquina y bloquear como una tortuga todo lo que te lancen. Además, no existen los bloqueos en el aire ni las recuperaciones de ningún tipo (aéreas o en el suelo). Afortunadamente, los combos en el aire son prácticamente imposibles. A tu luchador no le harán nada hasta que caiga al suelo y se levante.

El aspecto más negativo de este modo es que no puedes hacer Taunts aunque, por fortuna, Dan Hibiki es la excepción. La potencia de tus golpes es la propia del X-ISM (120%).

### SAIKYOO (modo de los más fuertes)

● **Condición:** ganar por completo el modo Arcade en el nivel de dificultad 4 o acumulando un total de cuatro horas de juego.

● El modo Saikyoo ha recibido su nombre por el estilo de lucha de Dan *The Man* (el luchador más débil de SF). En este modo no puedes interrumpir tus ataques con otros movimientos especiales o supercombos. La barra de guardia es mucho más reducida, y penaliza así duramente al jugador defensivo con frecuentes Guard Crush. Además, tu luchador recibe más daño cada vez que le impactan, y queda aturdido con mayor facilidad. Por si fuera poco, tus oponentes son más resistentes y tus mejores golpes apenas les afectarán. Aunque juegues con el luchador más fuerte, en este modo se convertirá en un inútil, ¡como Dan! Para triunfar en Saikyoo, sólo dependes de tu destreza. ¡Más vale maña que fuerza!

### MAZI (modo serio)

● **Condición:** ganar por completo el modo Arcade en el nivel de dificultad 5 o después de un total de cinco horas de juego completo.

● El modo Mazi es para jugadores veteranos que busquen nuevos retos sin sufrir las penalidades y limitaciones del modo Saikyoo.

En Mazi, la fuerza de tus golpes es aún mayor que en X-ISM, pero recibirás mucho más daño cuando tus oponentes te golpeen. No sólo eso: ahora necesitas vencer en dos rondas consecutivas ¡y a tu enemigo le basta con ganar una para descalificarte! ¿Te parece abusivo? ¡No si eres un auténtico experto!

## Técnicas básicas

### El supercombo

**Introducir: combinación de movimiento (normalmente doble) + K o P**

El supercombo suele ser la versión reforzada de un ataque especial, pero algunos son totalmente independientes del repertorio habitual del luchador. En X-ISM necesitarás una barra supercombo completa para realizarlos, y el daño causado es formidable. En A-ISM puedes elegir entre tres niveles de potencia. En el nivel más bajo no hace mucho daño: sólo consume una tercera parte de la barra. En V-ISM no hay supercombos (se reemplaza por el combo variable). **Los supercombos no se pueden bloquear durante un salto, así que son ideales como defensa antiaérea.** Cuando introduces uno con éxito, la pantalla se oscurece y la acción se detiene por un instante. El luchador brilla y, a continuación, comienza a realizarse el golpe. **Estos súper ataques son muy eficaces para castigar los errores del adversario, tienen buen daño de bloqueo y excelente prioridad frente a otros golpes.** Algunos incluso otorgan invulnerabilidad en algún momento de su ejecución (normalmente al principio). Pese a todo, hay que ser muy cuidadoso cuando los lanzas y esperar siempre al momento preciso: si no te andas con cuidado y lo ven venir, tu supercombo puede ser interceptado con un golpe rápido. También cabe la posibilidad de que te lo cancelen con un Alpha Counter.



*Adon trata de sorprender a su oponente con uno de sus rápidos y letales saltos.*



*Pero Karin tiene listo un supercombo: la fuerza chi se concentra en sus manos...*



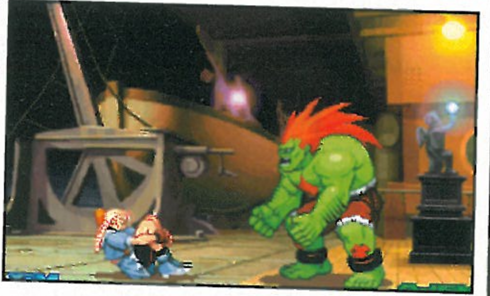
*... ¡interceptado! Adon se lo pensará dos veces antes de volver a saltar.*

# Técnicas avanzadas: recuperaciones y series de combos

**SCREENFUN ¡SORTEO!**
**Si quieres empezar a practicar cuanto antes estas técnicas y estrategias, mándanos una carta a SCREENFUN, ref.: *Street Fighter Alpha 3*, apdo. 51.323, Madrid 28080, y participarás en el sorteo de, no uno ni dos, sino ¡tres *SFA3*! ¡A ver si te toca!**

**Leyenda:**
P=Punch/Puñetazo
K=Kick/Patada
L=Light/Leve
M=Medium/Medio
H=Heavy/Fuerte





*(→ MK + HK): Karin rueda por el suelo en dirección a Blanka.*

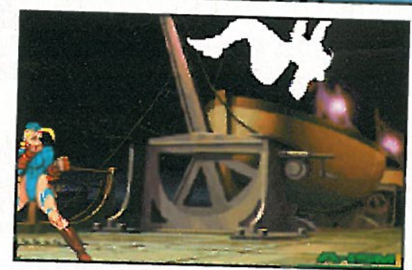
## Recuperación en el suelo KK o → + KK

Para que esta técnica funcione, debes introducir la combinación justo después de recibir un golpe que te derribe, pero antes de aterrizar en el suelo.

En vez de perder tiempo levantándote y quedar así expuesto a algún ataque especial, la recuperación en el suelo hace que tu luchador ruede y se ponga fuera del alcance del rival. **En el momento que das la voltereta no eres invulnerable,** pero la superficie de impacto de tu luchador está situada muy abajo. Salvo alguna excepción, sólo te podrán alcanzar con patadas en posición agachada. Incluso vale para esquivar proyectiles. Si en vez de KK pulsas →+KK, rodarás en dirección a tu rival para situarte tras él. Es una buena manera de sorprenderle con un ataque por la espalda. ¡No olvides dejar pulsado → hasta que empieces a rodar hacia tu oponente!

Al contrario que en el caso de la recuperación aérea, **puedes emplear esta técnica aunque el movimiento del rival aún no haya terminado, ¡o incluso si ya has hecho un bloqueo en el aire!** Sin embargo, no puedes utilizarla si eres víctima de un lanzamiento o si te tiran al suelo con un barrido.





## Recuperación aérea dirección+ LP+MP

Éste es un movimiento que sólo puedes hacer cuando el oponente intercepta tu salto y te manda al suelo. En circunstancias normales, podrían atacarte una segunda vez en el aire (juggle o combo aéreo), pero si utilizas esta técnica puedes cubrirte mientras caes ¡o incluso lanzar un golpe a tu enemigo! Tiene otra ventaja: caes de pie en vez de sobre tu espalda, de manera que puedes volver a la acción más rápidamente y sorprender a tu adversario.

Cuando ejecutes esta técnica, tu luchador brillará brevemente con un flash blanco. En ese momento, eres invulnerable. Pero ¡cuidado! Inmediatamente después debes cubrirte, ya que, de otro modo, tu rival te puede atacar de nuevo. **Aunque el juego pone un límite de dos ataques a los combos aéreos para evitar abusos** (si bien cada ataque puede tener más de un impacto), **tras la recuperación aérea, el contador se pone a cero y pueden golpearte de nuevo.**
Hay tres tipos de recuperación aérea: de frente, neutral o hacia atrás. **Para poder realizar una recuperación aérea se han de cumplir algunas condiciones.** Primero, tu luchador debe alcanzar una altura mínima, y no se puede hacer si ya has efectuado un bloqueo aéreo. En segundo lugar, el ataque del contrario tiene que haber acabado por completo para que se pueda introducir la recuperación aérea. Por ejemplo: contra el HP Shoryuken de Ryu no es posible realizarla, ya que tiene una larga fase de retroceso. La mayoría de las veces... ¡habrás besado el suelo antes de que Ryu vuelva de nuevo sobre sus pies!

Si vas a lanzar golpes desde el aire después de una recuperación aérea, ten en cuenta que los ataques especiales que normalmente podrías llevar a cabo mientras saltas hacia adelante (como el Cannon Strike de Juni), no se pueden realizar: ¡sería el colmo del equilibrio!



*El salto de Karin es interceptado con un golpe antiaéreo: logra caer de pie con ← + LP + MP.*



*Con las técnicas de series darás sorpresas increíbles: cada golpe alcanzará al adversario antes...*



*... de darle tiempo a recuperarse del anterior, y le niega así la posibilidad de bloquearlos: ¡letal!*

## • Series con interrupción de ataque especial o supercombo

Consiste en interrumpir tu propio ataque, antes de que acabe, lanzando un movimiento especial o supercombo. Tienes que hacerlo cuando veas a tu luchador retroceder a su posición original, justo después de pegarle al oponente. No todos los ataques son interrumpibles.

## • Series con el mismo movimiento

Simplemente hay que pulsar repetidamente veces el botón de LP o LK, muy deprisa. Algunos personajes no son lo bastante rápidos para realizar esto. Se trata de una táctica muy sencilla, ideal para novatos, pero que no causa mucho daño real. Es útil para romper el ritmo del oponente y desconcentrarle. En algunos casos se puede acabar la serie con otro ataque de mayor envergadura.

## • Series con distintos ataques

La mayoría de los personajes tienen uno o más patrones concretos de ataques secuenciados que entran en serie: si el primero acierta, los demás son imbloqueables. Lo normal es que sean de dos o tres ataques consecutivos (pero recuerda que algunos ataques pueden tener más de un impacto). A menudo, el último de la serie se introduce con una técnica de interrupción, que permite acabar la secuencia de golpes con un ataque especial o supercombo. ¡El efecto es devastador!

## • Interrupción con Doojioshi

Técnica exclusiva del X-ISM. Hay que pulsar LK o LP + HP o HK después de un ataque débil. La animación de retroceso del golpe se interrumpe y sale el HP. No funciona con todos los personajes, y los que pueden hacerlo tienen sus propias combinaciones especificas de LK/LP y HP/HK.

*Texto: Frank Glaser, Michael Martin, C. P.-A.*

# DRIVER

## Al margen de la ley Cap. I

**La vida de un gangster es muy dura, ¡la pasma te pisa los talones! Eres piloto de la mafia y corres a todo gas por las calles de Miami y San Francisco. Pero el camino más corto no siempre es el mejor...**

*Downtown Miami: este sector de la ciudad tiene mala fama; todos los turistas están avisados de los peligros que esconde.*

Gangster en
# MIAMI
Florida

**Tu carrera de chófer de la mafia comienza en la soleada Miami. La ciudad se divide entre tierra firme y una isla, que están comunicadas mediante una estrecha autopista.**

**Estudia bien ambos trayectos en los primeros recorridos de reconocimiento en el modo de estilo libre, porque en las primeras misiones no te librarás de unas persecuciones salvajes de la policía. Dado el apretado límite de tiempo, no podrás permitirte un estilo de conducción totalmente legal.**

## Examen de ingreso

Tus nuevos *jefes* quieren que demuestres tus habilidades delante de ellos antes de decidirse a darte encargos.

Te dan 60" de prueba en un aparcamiento abandonado para que realices nueve maniobras: aceleración, velocidad, freno de mano, giro de 360° y 180°, marcha atrás, test de frenos, slalom y vuelta entera al circuito.

Te aconsejamos que, si una de las maniobras se te resiste, dediques una prueba entera a perfeccionarla. Así irás muy preparado en la siguiente ocasión.

*¡Aaaaagh! El gangster de SCREENFUN derrapando en un giro de 360°.*



## Atraco al banco

Enhorabuena! Después de conseguir pasar la prueba, te espera el primer encargo: unos compañeros planean un atraco y buscan un conductor. Tienes que llegar en 1' 20" a la puerta del banco, donde te esperan estos chicos duros.

Empiezas en el patio trasero (1) y en la salida corres a la derecha hasta el cruce más cercano; allí, tuerces de nuevo a la derecha y luego a la izquierda, por la carretera de doble sentido. Acelera a tope y, mucho antes de que se acabe el tiempo, estarás en el banco (2).

No deberías llegar al edificio mucho antes de la hora acordada, porque los transeúntes pueden fijarse en tu coche y complicarte la huida.

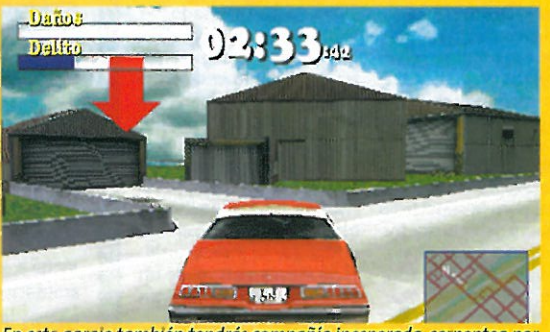
Cuando los criminales hayan subido al coche, lánzate a toda velocidad a la autopista de dos sentidos hasta el escondite (3) de los hermanos criminales de la isla: esta vez sin límite de tiempo, tienes que conseguir despistar a los policías antes de llegar al escondite. En caso de urgencia, destroza los coches molestos con un par de empujones bien dados.




*El escondite de los atracadores está en el almacén: detente allí cuando no te estén persiguiendo.*

## Ocultar pruebas

Un ladrón de coches te encarga un trabajo arriesgado: arriba, al norte de la isla (4), encontrarás un coche nuevo que tienes que llevar hasta unos talleres al otro lado de la ciudad (5). Atraviesa el puente, toma la carretera de doble dirección y dirígete hacia el sur por la autopista ancha sobre el mar. A pesar de que no haya límite de tiempo en esta misión, no debes despegar el pie del acelerador: ¡los polis ya están sobre la pista del coche robado!




*En este garaje también tendrás compañía inesperada: serpentea por el bloque para deshacerte de los molestos polis.*

## Conduce con Ticco

El asesino de la mafia, Ticco, es un compañero singular: te informará que necesita un chófer inmediatamente. Dale caña a tu motor (1) y llegarás en 1' 15" a la calle, donde él te está esperando (6). Acompañarás a Ticco a través de la autopista de dos sentidos hasta la casa de un tal Guy (7), y en esta ocasión no tienes tiempo, así que lo único importante es perder de vista a la poli.




*¡No te pases! Ticco te espera en la entrada de su casa de la carretera.*

## La limpieza

Otro de tus trabajos ilegales consiste en deshacerte de las pruebas de un crimen. Tus compinches han provocado un accidente y hay que hacer desaparecer el coche de la víctima llevándolo a un desguace. Después de recibir la llamada desesperada de un colega, corres desde el motel (1) a través de la avenida de dos carriles para llegar al lugar de los hechos (8) en sólo dos minutos. Una vez en el punto de encuentro, súbete al coche del difunto y dirígete al desguace (9). No importa que le hagas unas cuantas rozaduras, ¡pero no te dejes atrapar por los polis!




*¡No adelantes, es mejor dejar fuera de juego a tus perseguidores! Si estás muy pegado al coche de policía, empuja de lado a los polis.*

## La llave

Te espera un encuentro peligroso en esta misión: unos delincuentes necesitan que hagas de mensajero para ellos en un turbio asunto de tráfico de drogas.

Súbete al coche y sal del motel (1) para ir a través de la ruta habitual hasta el punto de encuentro (10) de la isla en 2 minutos.

Aquí conseguirás la llave de la consigna que tendrás que intercambiar por una maleta en el puerto (11). Te quedan 1' 35" para esta carrera.

Una vez en el puerto, tus socios se pondrán a dar tiros y uno de los dos (el más afortunado) escapará en lancha motora ¡con las llaves y el maletín! Sólo puedes hacer una cosa: ¡perseguirle! Dispones de 2:20 minutos para llegar hasta los muelles (12).

Para alcanzar al ladrón, corre todo recto a través de la entrada del edificio portuario yendo por la izquierda. Así llegarás rápidamente a la choza del traidor.




*¡No tiembles ante el volante! No esquives los obstáculos y cruza con decisión el edificio del puerto sin tener en cuenta los carteles y los montones de cajas.*

## Encuentro con Rufus

En el siguiente viaje tienes que salir del motel (1), atravesar la ciudad para llegar hasta un maloliente bar de la isla (13).

Tienes 2:15 minutos para ponerte en contacto con Rufus. Toma la autopista de siempre, y fíjate en el último bloque de casas de la isla. ¡Sorpresa!: hay unas calles traseras ocultas que no están señaladas en el mapa. Métete por ellas y llegarás a tu destino.




*Basura por todos lados: en los callejones ocultos de la isla se puede esquivar muy bien a los policías.*

## Ajuste de cuentas

El dueño de una cadena de restaurantes se niega rotundamente a pagar las tasas de seguridad. ¡Hay que darle una lección! Los cinco cafés del empresario van a sufrir las consecuencias de su terquedad: ¡los destrozarás con tu coche! Tienes tres minutos para visitar todos los locales (de 16 a 20). El radar te indicará automáticamente el camino hasta el próximo café.




*De café en café: tira del freno de mano en el último momento y luego gira el coche 180° para ahorrarte las costosas maniobras.*

## La liberación de Jean Paul

La policía ha detenido a tu compañero Jean Paul: solamente si lo liberas y lo pones a salvo podrás evitar una redada en el cuartel general.

Esta misión comienza poco antes de la ancha autopista de la isla (14). El coche de los policías (con tu amigo Jean en la parte de atrás) está sólo a unos metros de ti. Tienes 1' 45" a tu disposición para eliminar el coche de policía.

La salida es muy importante: sal a toda caña y, con un poco de destreza, alcanzarás a los policías unos metros después. Luego deberías abordar y golpear el coche de la *pasma* siempre desde un lado, puesto que con un golpe en el maletero le regalas un bonus de velocidad. Una vez que les hayas dejado fuera de juego, intenta que se dirijan al mar, porque después de liberar a Jean Paul sólo te quedarán 1' 55" para llevarlo de vuelta a su casa de la isla (15).




*Golpetazos: intenta empujar a los coches de la poli desde un lado.*

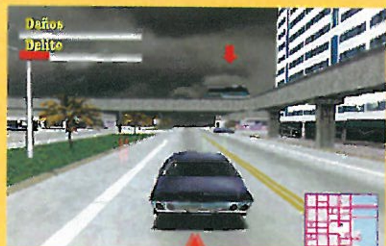
## Llega un envío

Un cargamento de MGs espera en los muelles a su comprador, pero sólo durante 2' 45". Ve a toda velocidad con el coche (1) hasta los muelles (12) y una vez allí ve siempre por la izquierda, para no pasarte el punto de encuentro.

Finalmente lleva las armas al hotel local (1) y espera más órdenes relacionadas con la macabra mercancía.




*Los muelles están muy tranquilos durante la noche: fíjate en la flecha roja que te señala el objetivo, resulta muy práctica... ¿No crees?*




*Nueva misión: solamente si conduces dentro de los límites de velocidad podrás seguir a Jesse, que va en tranvía.*

## La informadora

Jesse tiene información importante para ti, así que tienes que alcanzarla antes de que lo hagan los polis. Empieza por el motel (1) y persigue al tranvía (Jesse va montada dentro) hasta la estación (14). Si vas directamente a la estación, estropeas la misión; tienes que ir siguiendo al tranvía, así controlarás dónde se baja tu confidente.

## Superfly Drive

Llevarse un coche robado es una cosa, ¡pero que no sufra ni una abolladura es otra bien distinta! Tus colegas se han apoderado de un coche muy chulo y quieren que lo lleves tú. Comienzas al oeste de la ciudad (8) y corres a través de la autopista hasta la isla (21). Es de noche, tienes poco tiempo (sólo 2' 45"), y además no puedes hacerle ni un solo rasguño al coche.

## Emboscada

En esta misión tienes que ir hasta la otra punta de la ciudad a destrozar el coche de un mafioso. Corre desde el motel (1) hasta la casa del traidor (4) y destroza su limusina en sólo 2' 35". Cuando golpees el coche, aparecerá un mensaje diciéndote que huyas a toda velocidad; tus colegas te esperan en el aparcamiento (22).




*Ante la casa del traidor hay una preciosa limusina... ¡lástima que tengas que darle trabajo al taller de chapa más cercano!*

Texto: Oliver Ehrle

Las calles de

# FRISCO

California

**Estás en San Francisco (abreviado: Frisco), la ciudad de las colinas. Si te precipitas colina abajo a toda velocidad, será fácil que des una vuelta de campana.**

**Colina arriba también tienes que ir con cuidado: normalmente, sólo se ven los coches que vienen en dirección contraria desde arriba cuando ya es demasiado tarde para evitar el choque. Procura mantenerte en las calles anchas: allí, el peligro de colisión es menor. La arquitectura de San Francisco hace innecesaria la descripción detallada de los caminos: encontrarás muchas rutas adicionales...**

## El encargo del casino

Al igual que en Miami, las misiones de San Francisco comienzan en el motel (1). La mafia planea un robo en el casino (2). Los gangsters te esperan en el lugar de los hechos dentro de exactamente 1' 10". Al igual que en la operación del banco, ¡aquí tampoco deberías aparecer demasiado pronto!

Finalmente, tienes que ir al almacén (3) para repartir el botín: dirígete al campo desde el sur y mantente siempre a la izquierda.




*Situación crítica: si oyes las sirenas de la poli al otro lado del muro, te librarás de un arresto, pero no podrás acabar con éxito la misión.*

## Armas en el maletero

Siempre estás dispuesto a lo que haga falta si se trata de negocios de armas: aunque implican un gran riesgo... ¡son realmente muy productivos! Después de recibir una llamada en el motel (1) tienes que pisar a fondo el acelerador y llegar en 3' 20" a tu cita en el Fisherman's Wharf (4). La operación es sencilla: giras tu coche y te diriges siempre hacia el sur hasta llegar al almacén general (5). Como ya es habitual, tendrás que esquivar a tus perseguidores antes de llegar a la meta. Cuando cumplas tu misión, ¡habrá merecido la pena!




*Al igual que en la misión del casino, debes dirigirte al almacén general del sur de la región.*

## El maletín

Tu siguiente misión consiste en pasar un maletín: Levy es el hombre de contacto; un tipo muy desconfiado que, para probarte, te ordena correr desde el motel (1) hasta las cabinas de teléfono(5), (6) y (7) en 3' 30". ¡El límite de tiempo es muy escaso! Sin embargo, tienes que intentar llegar sin sufrir daños y sin que te persigan, ¡si no, tampoco podrás cumplir el resto de la misión! El maletín lo tendrás que recoger en un punto de Manpin (8) tras un tranquilo viaje.

Después vuelves a sufrir la presión del tiempo. Tus perseguidores van a por ti: corre en sólo 3' 18" a la isla (9) y, una vez allí, intercambia el maletín por la mercancía indicada. Y por fin tienes que llegar en 2' 40" al escondite de los gangsters (8).




*Sales con el tiempo justo. Una vez en la cumbre de la colina, saltas sobre las cabezas de los polis y te diriges hacia la libertad.*

## Visita al centro comercial

Tu fama de experto chófer te precede: tus compañeros planean un atraco en un centro comercial y necesitan un conductor de confianza. Tienes 1' 40" para llevar a los malhechores desde el motel (1) al lugar de los hechos (10). Después del atraco huyes sin límite de tiempo atravesando la ciudad hasta el almacén (3).



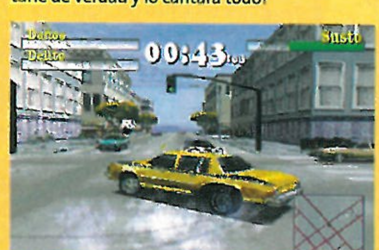

*Encontrarás la entrada al centro comercial sin problemas; espera a tus cómplices y... ¡pisa el acelerador!*

# DRIVER

## ¡Taxi!

Esta operación te va a encantar: el socio de tu capo está molestándole y tú tienes que meterle un poco de miedo para que se le quiten las ganas de fastidiar. ¡Menudo encarguito!

Al principio de la misión, robas un taxi y el chivato sube en él. ¡Ya es tuyo!, ahora sólo tienes que llevarlo a toda velocidad a través de calles estrechas, giros de 360 °, derrapes, choques simulados... ¡En sólo 1', conseguirás asustarle de verdad y lo cantará todo!




*No vale dar vueltas sólo en círculo: para intimidar de verdad al chivato, deberás asustarle con todo tipo de maniobras y piruetas.*

## A Cosy le gusta volar

Tu colega de la mafia, Cosy, está en su puesto, bañado en sudor. Los polis están alerta, y el helicóptero de rescate se encuentra a kilómetros de allí. Es un caso para un especialista como tú, ¡puedes llegar antes que la policía!

Sal del motel (1) y corre a casa de Cosy (11) en 40". En la salida del motel, gira enseguida a la derecha y después toma la siguiente calle a la izquierda. Por este camino llegarás directamente a la puerta de Cosy.

Finalmente, huye en 2' 25" a través de la calle ancha hasta el helicóptero (12). Evita serpentear entre las calles, porque las curvas te quitarán tu preciado tiempo y recuerda que, en *Driver*, ¡el tiempo es oro!




*Persecución imposible: Cosy huye volando montado en el helicóptero de rescate.*

## Misión por compasión

La próxima operación no comienza con una llamada de la mafia: es algo personal.

Unos principiantes han secuestrado a tu confidente Mojo y han puesto precio a su rescate. A pesar de que no dispones de dinero, sigue las instrucciones de los secuestradores. Sales a toda velocidad del motel (1) Tienes 1' 15" para llegar hasta la primera cabina de teléfono, donde estás citado (13). Después tienes que llegar al siguiente teléfono (14) en 55". Y por último, tienes 1' 40" para llegar a la última cabina (15), donde te esperan los secuestradores con Mojo. ¿Soltarán a Mojo sin el dinero del rescate?

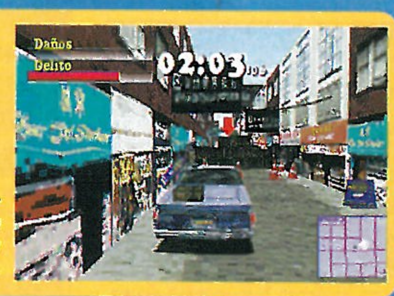


*Vuelan bidones y saltan las barreras: ¡a un conductor experto sólo le importan la velocidad y el*

## Operación explosiva

Alarma en el cuartel general de la mafia! Va a haber una redada en el almacén (12) y está lleno de material explosivo. ¡Deprisa, deprisa! Tienes que recoger la mercancía y llevarla al escondite alternativo (16).

No tienes que preocuparte por la manera de conducir ni por el tiempo, lo importante es ¡salvar el pellejo! La mercancía se resbala de un lado a otro, ¡haciendo posible una explosión al mínimo roce! Los polis intentarán sin duda empotrar tu coche...




*Conduce con mucho cuidado por las calles: tus maniobras llamarán la atención de los guardianes de la ley y el orden e ¡irán a por ti!*

## La trampa

Unas personas misteriosas te han dado un encargo: el punto de encuentro es el aparcamiento (18), y solamente tienes 1' 30" para llegar allí desde el motel (1).

Una vez en el aparcamiento, te das cuenta que era una emboscada: ¡y está todo lleno de polis! Corre de vuelta al motel, antes de que las porras abollen la carrocería de tu coche o, peor aún... tu cara de alucinado.




*¿El fin de tu carrera de gangster? En el aparcamiento te espera una emboscada de la policía.*

## Punto de encuentro: Chinatown

Tus locos compañeros han vuelto a liarla. Esta vez se encuentran envueltos en un tiroteo en el barrio de Chinatown: en dos minutos acabarán con sus enemigos y ahí es donde tú entras en acción.

Ponte rápidamente al volante (1) y pisa el acelerador para dirigirte a toda velocidad al Barrio Chino (17). Recoge allí a tus compañeros, que están bañados en sudor, y llévalos finalmente con toda tranquilidad hasta Russian Hill (7).




*Huida del caos: En Chinatown, tus colegas de la mafia saltarán directos a tu coche.*

## Hyde Street

En los tiempos que corren... ¡Un gangster moderno está perdido sin su teléfono móvil! Un colega tuyo está en el tren y en la siguiente estación le espera la pasma para arrestarle... ¡No hay modo de avisarle! Sal como siempre del motel (1) y ponte en camino por las calles anchas para llegar a tiempo a la estación (19). No te entretengas, porque tienes muy poco tiempo: sólo 1' 45".

Si consigues dar con tu amigo antes de que lo hagan los confundidos policías, huye con él hasta el aparcamiento (20).




*Es difícil ver la entrada al aparcamiento desde la carretera: oriéntate con el plano de la pantalla.*

## Todo un profesional



*Si empujas a otro vehículo en medio de una curva, los coches de policía que vengan siguiéndote detrás crearán una colisión en cadena.*

Si estás huyendo de la poli, ten en cuenta estos consejitos: en una carretera recta debes ir sorteando los coches de tu mismo sentido y del contrario; así, los polis sufrirán un accidente cuando te sigan por el carril opuesto. Si te pegas a otro coche que esté en tu mismo carril, lograrás cerrar el paso a los que vengan por detrás. En las curvas y en los cruces resulta muy fácil escapar de los perseguidores: corta la curva y empuja con cuidado (y de lado) a otro coche. El conductor se quedará parado en medio de la curva y los policías que vienen detrás tendrán que dar un frenazo para no chocarse. Momento para pisar el acelerador, darle caña a tu motor y... ¡desaparecer!

# Army Men 2

Pulsa la tecla **[RETROCESO]**, para acceder al modo de mensajes. Introduce **'!when all else fails...'**, para activar el modo de trampas. Ahora puedes introducir los siguientes códigos (no olvides la '!'):

**Códigos**

Ametralladora Vulcan: **!a better tomorrow**
Minas: **!acme discs**
Rifle telescópico: **!beautiful nikita**
Explosivo M80: **!fourth of july**
Ataque aéreo: **!geronimo!**
Materia explosiva: **!gnomish inventions**
Granadas: **!i have a rock**
Botiquín de 1º auxilios: **!rubber cement**
Paracaidista: **!paper dolls**
Buscaminas: **!pooper scooper**
Aerosol: **!roach spray**
Lente: **!ruby ray**
Uniforme gris: **!metal sheeting**
Lanzallamas: **!village people**
Aviones de reconocimiento: **!watchtower in the sky**
Chaleco antibalas: **!aluminum foil**
Curar a la unidad seleccionada: **!doctor doctor**
La unidad seleccionada es invencible: **!santini**
Sargen arde: **!phoenix!**
Sarge cae en la posición del cursor: **!jumpjets**
Modo sigiloso: **!ninja arts**
No hay lanzamisiles: **!no rocket launcher**
Cajas con armas de bonus: **!god of gamblers**
Los hombres señalados ascienden cinco estrellas de experiencia: **!patton's speach**
Nueva música de fondo: **!techno**
Mapa completo: **!spidey senses tingling**
Suicidio: **!suicide kings**
Ataque enemigo: **!surprise party**
Destruir todo lo que hay en el mapa: **!armageddon**
No pasar la misión: **!i give up**
Acabar la misión: **!veni vidi vinci**

!when all else fails Cheat!

*'Cuando todo lo demás falla...' ¡pues es hora de hacer unas cuantas trampas!*



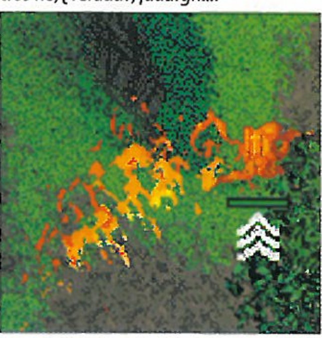
**!ruby ray**: *la lupa para los que no ven tres en un burro..., ¡es la alternativa más práctica para la niebla densa!*



**!surprise party**: *¡hum! Parece que nos han fallado todos los invitados...*



*...ah, no: ya vienen. Pero ¿porqué vienen armados? ¿y a quién diparan? A nosotros no, ¿verdad?, ¡aaargh...!*



**!phoenix!**: *Sarge aparece y arremete contra tus enemigos, achicharrándolos sin piedad ¡arded, arded malditos!*

*El fuego del lanzallamas es lo más apropiado para derretir soldaditos de plastico.*



**!armageddon**: *¡todo queda destruido, y tus hombres también! ¡Adios Sarge!*



**!geronimo!**: *encontrarás el ataque aéreo. Tácticamente es bastante más útil.*




**!a better tomorrow, !acme discs, !beautiful nikita, !fourth of july**: *están de oferta: ¡ametralladoras vulcan, minas, rifles de francotirador y explosivos!*



**!roach spray**: *el aerosol gigante te defiende de todo tipo de enemigos.*

# Speed Busters

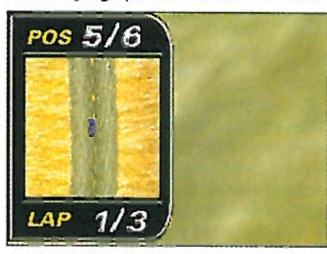
Pausa el juego durante una carrerra e introduce uno de estos cheats. Si lo deseas, puedes volver a introducirlos para volver al estado original.

**Trucos**

Cámara de helicóptero: **CHOPERVIEW**
Carburante ilimitado: **FULOFIT**
Desactivar el tiempo checkpoint en el modo Arcade: **NOTIMELIM**
Nueva regla de juego, estilo 'corre que te pillo': **TAGKILLER**




*Pausa el juego para introducir los trucos.*




**CHOPERVIEW**: *la vista desde el helicóptero remplaza la vista de la pista.*



**FULOFIT**: *Carburador al máximo, la aguja se pone en el tope. ¡Ahora el cielo es el límte, corre hasta el fin del mundo...!*



**NOTIMELIM**: *si los molestos tiempos de Checkpoint te estorban en el modo Arcade, ¡ahora te puedes deshacer de ellos!*



**TAGKILLER**: *desde ahora tendrás que correr a toda velocidad, ¡si te empujan por detrás, volverás de inmediato a la salida!*

## Gex – Enter the Gecko

Así de lista es esta lagartija: pulsa **START**, para parar el juego. Escoge después **EXIT** en el menú, mantén pulsado [L2], e introduce estas combinaciones.

**Trucos y contraseñas**

Trucos

Vidas ilimitadas:
↑ ↑ ↓ → △ ↓

Elección de nivel (pulsa **SELECT** en el juego para elegir un nivel):
→ → ← → △ ↓ →

Gex charla (pulsa **SELECT**, para oír lo que dice):
△ ← ◎ ↑ ↓

Gex piede los nervios:
↓ → ↑ ↓ → ← → ↓ ↓

Súper-Contraseña

Para jugar todos los bonus y los niveles extra al comenzar el juego, echa mano de este:
[R1] [R2] ⊗ [L2] □ ⊗ □ [R2] [R2]
[R2] ⊗ [L2] □ ⊗ [R2] □ [L2] [R2]
⊗ [L2] □ ⊗ [R2] □ [L2] [R2] ⊗ □




*Tienes que introducir los trucos indicados en el punto de menú 'EXIT'*



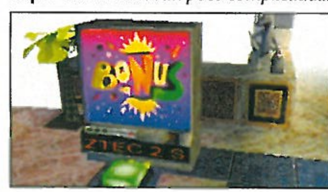
**Elección de nivel**: *ahora tienes una selección que abarca todos los niveles.*



**Gex pierde los nervios**: *¡Gex se vuelve más temperamental que nunca!*



**Super-Contraseña:** *un poco complicada...*




*...pero te dará acceso a todos los niveles de bonus. ¡Vale la pena!*

## Akuji the Heartless

Pausa el juego e introduce los trucos mientras pulsas [L2] o [R2].

**Trucos**

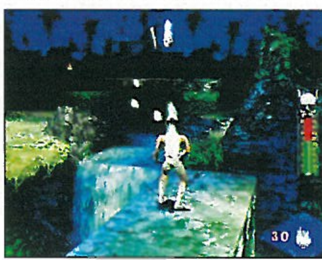
Modo Debug:
← ↑ ↑ △ → □ ← △ ↑ ↓ → →

Inmortalidad:
→ → ← △ ⊗ ↑ ◎ ←

El numero de hechizos no vuelve a disminuir:
← △ ← ← ◎ ← △ → ◎ ↑ ↑ ↓

PAUSE

*Haz una pausa e introduce uno de los trucos arriba indicados mientras mantinenes pulsado el botón [L2] o [R2].*



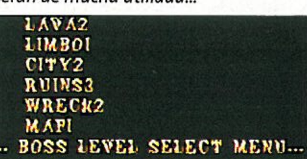
← △ ← ← ◎ ← △ → ◎ ↑ ↑ ↓: *¡disfruta de poderes mágicos inagotables!*

PAUSE
DEBUG MENU GER

← ↑ ↑ △ → □ ← △ ↑ ↓ → →: *el modo* debug, *cortesía de los programadores...*

DEBUG MENU - CHEATS OFF
SHORT SHORT STATS NO
SHORT STATS NO
.. LEVEL SELECT MENU...

*...te ofrece un par de elementos que te serán de mucha utilidad...*




*...como una buena selección de niveles. ¡Es hora de pasearse por el inframundo!*



## Soulblade

**Los secretos del juego**

Cambiar la cámara:
Durante la repetición, pulsa los botones de dirección, □ o △

Elegir pose de victoria:
Justo después de derrotar a tu oponente, deja apretados cualquiera de los cuatro botones △, ⊗, ◎ o □

Arma definitiva:
Tras derrotar a Cervantes, tendrás que ir a buscarla en uno de los escenarios adyacentes a España. Si resultas derrotado y el escenario era el correcto, tu luchador realizará una animación de derrota en el mapa. El arma se habrá desplazado a una localización cercana ¡pero nunca se moverá a España!



*Este es el modo versus al que estás acostumbrado. Un jugador usa el luchador estándar, y el otro el alternativo...*




*Pero si, a la hora de seleccionar a tu personaje, lo haces con los botones △o ◎, obtendrás estas variantes del original...*




*¡Si dejas apretado el botón ⊗ obtendrás directamente el luchador alternativo! Haz la selección con △ en vez con □ para conseguir otra variante del mismo.*

## Everybody's Golf

Campo espejo: en la pantalla de selección, elije con [L2] + [L1] + ⊗

Golfista zurdo: en la pantalla de selección, elije con [R1] + [L2] + ↑ + □



*¡Mira al lago, ahora está a tu derecha! La golfista, en su variante zurda, aparece también la derecha de la pantalla.*

## Dead Ball Zone

Los programadores de este deporte futurista e hiperviolento te han reservado una pequeña sorpresa, con la que podrás acceder a un visualizador oculto.



*Durante la selección de idioma, pon el italiano SIN SELECCIONARLO. Ahora deja apretados* [R1] + [L2] + ↑ + □...



*...al cabo de unos segundos aparecerá este divertido menú. Desde aquí vas a poder ver a tu gusto todas las animaciones, así que ¡ponte cómodo!*

## Bust a Groove

Como todo buen juego de 'lucha' que se precie, también para las competiciones de danza de Bust a Groove hay personajes secretos, ¡pero no todos son fáciles de descubrir!

**Los secretos del juego**

Dance view: para acceder a este menú, acaba el juego con cualquier personaje en nivel de dificultad fácil

Juega con Capoeira: acaba el juego con cualquier personaje, en el nivel de dificultad normal.

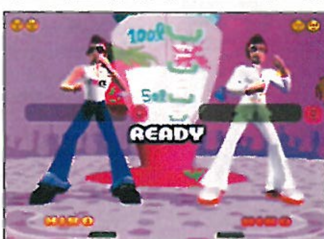
Juega como Robo-Z: acaba el juego con cualquier personaje, en el nivel de dificultad normal. DESPUÉS de haber conseguido a Capoeira.

Juega como Columbo: acaba el juego jugando con Shorty, en el nivel de dificultad normal, DESPUÉS de haber conseguido a Robo-Z

Juega como Burger Dog: acaba el juego jugando con Hamm, en el nivel de dificultad normal, DESPUÉS de haber conseguido a Robo-Z

Zoom de la victoria: cuando tu personaje esté realizando su pose victoriosa, pulsa ◎ para acercar la cámara.

Personajes alternativos: para jugar con una variante de cada personaje, elíjelo en la pantalla de selección de bailarines pulsando ⊗ mientras dejas pulsado el botón 'select'




*Hiro-kun luce más chulesco que nunca con su camiseta de manga corta. Para verlo así, pulsa ⊗ mientras dejas pulsado el botón 'select' en el momento de seleccionarlo, al empezar el juego.*

## Body Harvest

Al comenzar partida nueva, hazlo con el nombre de ICHEAT. Durante el juego puedes meter estos trucos:

**Trucos**

Todas las armas:
Ⓐ → C▼ C▶ C▲ Ⓐ ←

Alienígenas mutantes:
C▼ ↑ Z Z C▶ →

Modo Fat Legs:
← Ⓐ → ↓




**ICHEAT**: *después de reconocerte culpable (I cheat = 'hago trampas' en inglés)...*



*...puedes activar el poderoso Weapon Cheat con Ⓐ → C▼ C▶ C▲ Ⓐ ←.*




*¡Ahora tienes incluso el rayo triple!*




C▼ ↑ Z Z C▶ →*: con la mutación...*



¡Es hora de enseñarles lo que es bueno a esos extraterrestres!




*...tus enemigos, que ya eran bastante raros, siguen cambiando de imagen.*



*Los tanques arácnidos lucen este aspecto estilizado. Pero en el modo Fat Legs...*



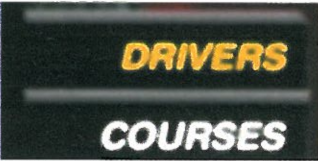
*...tienen las patas mucho más gordas!*

## F-1 W.G.P.

Hay varios de secretos en este juego, pero se obtienen de una manera muy similar. Todos giran en torno al piloto anónimo, ese que aparece con su foto oscurecida. cambiale el nombre por 'Driver' [código] y vete hasta la pantalla de 'start' para cada truco.



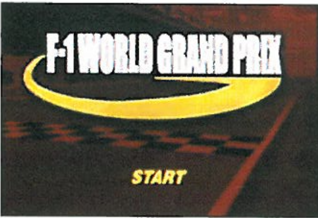

*Una vez haya arrancado el juego, vete a la opción 'exhibition' del menú...*




*...y una vez allí, elige la opción 'drivers'. Ahora tienes que buscar a...*




*...este piloto que te mostramos en la foto. Elige la opción 'edit name' y cambiale el nombre (usando la cruceta de dirección) a 'Driver Chrome'.*




*Ahora sal (pulsa 'B') hasta esta pantalla.*



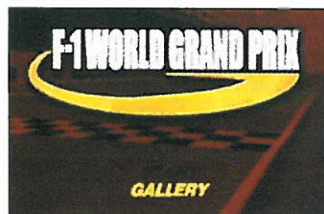

*Entra de nuevo a 'drivers' y busca al nuevo piloto: el conductor plateado.*



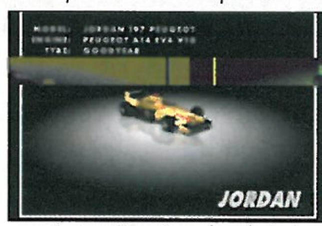

*Repite todo el proceso, pero con el nombre 'Driver Pyrite' y...¡conductor de oro!*




*¡Incluso puedes conseguir una pista de bonus con 'Driver Vacation'!*




*¡Pero eso no es todo! Con 'Driver Museum' aparece una nueva opción...*




*...que te permite entrar a la galería de coches ¡sólo para fanáticos del motor!*

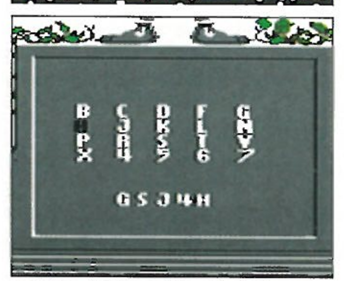


*Con el pad digital y los botones puedes hacer zooms y cambiar la iluminación.*

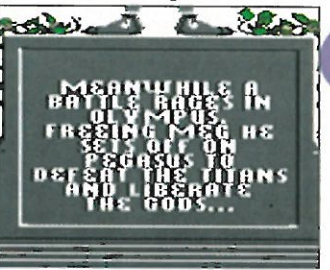
## Hércules

**Códigos:**

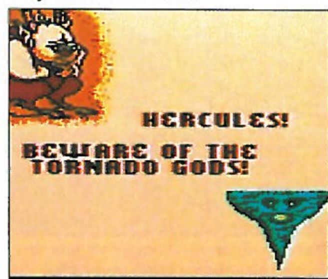
| | | |
|---|---|---|
| Nivel 2: B7FG4 | Nivel 5: FX6NL | Nivel 8: FTXCG |
| Nivel 3: XTV5P | Nivel 6: H6RSV | Nivel 9: GSJ4H |
| Nivel 4: TV5DP | Nivel 7: K7DGR | Créditos CRDTS |




**GSJ4H**: *el último código de nivel...*




*...te da acceso al nivel 9. Hércules se pone en marcha montado en su caballo volador, Pegaso, para acabar con los titanes y liberar a los dioses.*




*Una vez allí, prepárate para encontrarte con los espíritus del viento...*



*...asegurate de que pones suficiente distancia entre ellos y tú ¡que no te cojan!*




**CRDTS**: *si eres un loco de los videojuegos, seguramente te interesará ver los créditos para saber quién ha participado en la creación del juego.*

# ASÍ FUNCIONA UNA Impresora

**Las impresoras de chorro de tinta pueden imprimir, además de textos, fotos con colores brillantes. Desde 20.000 pesetas, encontrarás impresoras rápidas y con una calidad casi fotográfica.**

## Portapapeles (entrada)

- Normalmente se pueden introducir hasta 100 hojas. Dependiendo del tipo de impresora, el portapapeles está detrás, colocado en forma de cuña hacia arriba (ver imagen) o debajo de la salida del papel (como en las impresoras HP).
- Con unos pasadores laterales se fija el papel para que las hojas no se descoloquen al imprimir.

## Cable de banda ancha

- Este cable une el cabezal de impresión con el procesador de la impresora.
- Todas las impresiones (textos e imágenes) se dividen en comandos simples para cada cartucho de tinta. Cuantos más comandos haya y, por lo tanto, más gotas de tinta, más alta será la resolución.
- Para conseguir una resolución de 600 x 600 dpi (puntos por pulgada) se necesitan más de 17,4 millones de chorros de tinta en una DIN A4.

## Botones

- Cada fabricante diseña la impresora a su manera. En las impresoras Epson, por ejemplo, se pueden activar en la parte frontal los botones de limpieza para color y blanco y negro.
- Otras, como por ejemplo la HP, tienen un botón de puesta en marcha, el de introducción del papel y una luz de control para los cartuchos de tinta.

## Cartuchos de tinta

- En casi todos los aparatos hay un compartimento para negro (páginas de texto) y cartuchos para cyan, magenta y amarillo (impresión en color).
- Las impresoras de fotos disponen de más de dos cartuchos adicionales para matices de colores más sutiles, es decir, magenta claro y cyan claro.
- En los cartuchos hay una esponja (imagen): evita que el color se salga (más información en la caja de técnica).

## Cabezal de impresión

- Todas las impresoras inyectan la tinta en líneas sobre papel. Por regla general, las gotas de tinta están muy comprimidas.
- Cuanto más recto se mueva el cabezal de impresión, mejor será la imagen. Si el cabezal se desplaza de su sitio durante el trayecto, saldrán rayas en la impresión; por eso, el cartucho va en un compartimento sobre un raíl.
- La fijación del cabezal está sujeta con fieltro, para que se mueva de forma constante.

## Mecanismo de ruedas

- Este mecanismo sirve para que el cabezal expulse la tinta de izquierda a derecha en líneas sobre el papel.
- Un pequeño motor lleva el cabezal con el cartucho a una velocidad constante por el raíl, de un lado al otro del papel. Cuando el cabezal llega al margen del papel, vuelve inmediatamente al principio.

## Portapapeles (salida)

- En la plataforma de salida de papel caben hasta 100 folios. La tinta se seca para que no se emborronen las impresiones.

## INFO

### Mima a tu impresora

Puedes conseguir una impresora de chorro de tinta a partir de unas 20.000 pesetas. Si buscas calidad fotográfica, deberás desembolsar entre 30.000 y 40.000 pesetas. Los cartuchos y el papel (es decir, los gastos añadidos) cuestan también lo suyo.

Pero si sigues los siguientes consejos, podrás imprimir para rato:

- **Limpia con regularidad los cabezales del inyector.** El cabezal pasa despacio sobre una lámina de fieltro y limpia el color sobrante. Conclusión: los finos inyectores no se taponan y la impresión queda clara, porque los colores no se emborronan. En el manual de la impresora pone cómo activar el proceso de limpieza.
- **Cambia rápidamente el cartucho de tinta.** El color de impresión es muy fluido, gracias a la gran presión que ejercen los inyectores. Pero la tinta se seca muy rápido. Al quitar la pegatina de protección del inyector, hay que introducir el cartucho cuanto antes. De lo contrario, el inyector se puede taponar y en el peor de los casos se puede bloquear la impresora.

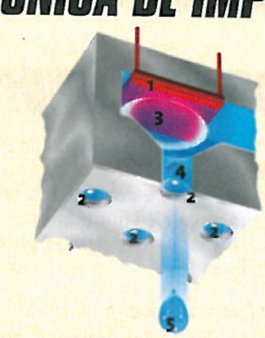
## LA TÉCNICA DE IMPRESIÓN



### El cabezal de impresión

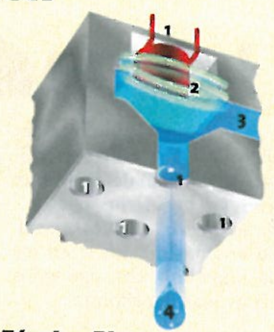
En la parte inferior del cartucho de tinta está el cabezal de impresión. Las impresoras Epson utilizan un **cabezal permanente,** que dura hasta cinco años. Cuando se acaba un color, solamente se cambia el contenedor de éste y el cabezal se queda dentro.

Otros fabricantes (como HP, Canon o Lexmark) usan un **cabezal intercambiable**. Cada vez que se cambia de cartucho, se cambia de cabezal, ya que utilizan una **técnica de impresión** diferente.




### Técnica Bubble-Jet

Muchos fabricantes utilizan este proceso (en HP se le llama la **técnica Ink-Jet).** Hay un pequeño dispositivo de calor (1) detrás de todos los inyectores (2), que hace que la tinta se evapore. Se crea una burbuja de vapor *(bubble)* (3) y una sobreimpresión en la cámara de inyección (4). Para igualar la sobreimpresión, la gota de tinta caliente (5) sale por un agujero minúsculo del inyector. La burbuja cae en forma de gota, y el proceso vuelve a repetirse.




### Técnica Piezo

En la **técnica Piezo** de Epson, el cabezal de impresión es eléctrico. El cristal Piezo (1) —pequeña pieza de cerámica— se deforma rápidamente (vibrando) cuando pasa la corriente. El cristal presiona la membrana bombeadora (2), que se dobla hacia afuera, y se crea una sobreimpresión en el canal de tinta (3). El inyector expulsa la pequeña gota de tinta (4) hacia el papel. Una pequeña presión en la cámara del inyector evita que se salga la tinta cuando no está en funcionamiento.

Texto: Ulrike Goreßen. Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk

## Impresoras de chorro de tinta:
## Canon BJC-2000 HP DeskJet 710C Epson Stylus Color 400 Lexmark Z51

# ¡Qué buena impresión!

*Si quieres hacer reproducciones de calidad de aquellos momentos inolvidables sin recurrir a las copias de negativo, puedes imprimírtelas con muy alta calidad ¡y hacerte tus montajes!*

**Las impresoras en color reproducen tus imágenes favoritas, ¡pero no siempre conseguirás el mismo resultado! Aquí te decimos cuál es la que más te conviene.**

Seguro que te gustaría imprimir muchas copias de tus fotos favoritas. Hoy en día, esto puedes hacerlo sin salir de casa. Hay impresoras de chorro de tinta capaces de realizar impresiones decentes desde 20.000 pesetas. Y desde 30.000 pesetas, obtendrás unas impresiones con una calidad casi fotográfica.

En este artículo analizamos cuatro modelos de impresoras de tinta, para que elijas cuál te conviene según los resultados que desees obtener.

### ¿En qué se diferencian las impresoras de chorro de tinta con kit de foto y las impresoras de fotos?

La diferencia principal radica en la resolución ❶ en dpi ❷ y en la técnica de impresión.

Se suele afirmar que la resolución es determinante para la calidad de las impresiones, pero éste no es el único factor. La Hewlett-Packard, por ejemplo, *sólo* tiene una resolución de 600 x 600 dpi y da un resultado extraordinario.

El tamaño de las gotas y el numero de inyectores ❸ son además otros factores a tener en cuenta.

Una impresora de chorro de tinta normal posee cuatro colores, los llamados CMYK ❹. Las impresoras de fotos, por el contrario, funcionan con seis como mínimo, que son los de antes más foto-cyan, foto-magenta y/o foto-amarillo (también llamados cyan claro, magenta claro y amarillo claro).

Las impresoras especializadas en fotos reproducen de forma más realista los matices y cambios de color. Gracias a la mezcla de los colores extra, se pueden apreciar hasta los más mínimos detalles.

### ¿Qué impresora me compro?

En primer lugar tienes que pensar qué quieres imprimir y qué nivel de calidad te interesa para tus impresiones.

● Si tus preferencias son la rapidez, la versatilidad y el precio, y normalmente sólo imprimes en blanco y negro, entonces te basta con una impresora de chorro de tinta sencilla, como la Canon BJC-2000, por unas 22.300 pts. Luego puedes añadirle más cabezales de fotos para convertirla en una todoterreno.

● ¿Lo tuyo son las impresiones en color, la fidelidad y la calidad? Hazte entonces con un modelo normal, como la Hewlett-Packard DeskJet 710C, que te costará unas 30.500 pts.

● ¿Te encanta la fotografía y te interesa más obtener una alta resolución sin preocuparte el precio? Entonces tendrás que desembolsar más dinero y hacerte con una impresora de fotos de seis colores, como la Epson Stylus Photo 750 (46.900 aprox.) o la HP DeskJet 895 Cxi (50.500 aprox.)

### ¿Qué se debe tener en cuenta al comprar el papel de impresión?

Si lo que buscas es calidad fotográfica en tus impresiones, deberías utilizar papel especial para imprimir fotos.

Existen los más variados tipos y calidades de papel ❺. Pero sobre todo, tienes que tener en cuenta la capacidad de tu impresora y fijarte en el grosor y peso máximo de papel ❻ que indica el fabricante de la misma.

## La forma de ahorrar imprimiendo

Antes de comprar una impresora deberías tener en cuanta los costes adicionales que se derivan del consumo: los cartuchos y el papel o los folios.

Si imprimes en calidad fotorrealista, notarás la enorme diferencia en los gastos de impresión. Los siguientes consejos te ayudarán a ahorrar:

### Reduce el consumo de tinta

● Si quieres imprimir borradores, utiliza la mínima resolución o, si es posible, el modo de ahorro (Eco-Mode).

● Utiliza una resolución baja o media para las impresiones *diarias* (textos y gráficos sencillos).

● Escoge un formato pequeño para imprimir fotos (10 x 15 cm).

### Reduce el consumo de papel

Lo agradecerá tu bolsillo y además resulta fundamental para cuidar el medio ambiente:

● Te basta papel de copia y una resolución baja para los borradores.

● Utiliza ambas caras del papel para los borradores.

### Utiliza el papel especial correcto

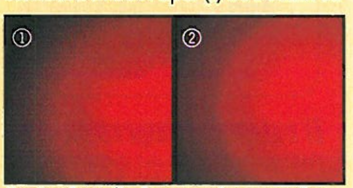
Hay papel de marca de impresoras, pero existen otras ofertas de calidad y buen precio en el mercado, como Ink Jet, Boeder, Pelikan y Sigel.

No todos los tipos son compatibles con las impresoras; compra paquetes pequeños de prueba.

### Pruebas de papel

El papel Agfa Photo ha obtenido buenos resultados y es compatible con casi todas las impresoras; la única pega es que es algo rugoso.

El Sigel Photo InkJet Paper es una buena alternativa: se aprecian los colores y los matices más finos. En el Standard InkJet Paper (1) de Boeder se




*Según el resultado que quieras, puedes elegir entre una amplia oferta de papel.*

forman rayas, tarda mucho en secarse y la parte impresa sigue pegajosa después de una hora, pero resulta muy económico. En el InkJet Photo Papier Glossy (2) se forman muchas ondas y, al tratarse de un papel muy fino, tarda en chupar la tinta.

## Términos

**Te explicamos algunos términos del ámbito de las impresoras:**

### ❶ Resolución

**La resolución se mide en dpi y ha sido durante mucho tiempo la medida para la calidad de impresión. Las resoluciones más típicas son 600 x 600 dpi, 720 x 720, 1200 x 1200 y 1440 x 1440.**

### ❷ dpi

**dpi signigica *dots per inch* (puntos por pulgada), e indica el número de gotas de tinta por 2,54 cm. Cuanto más pequeña sea la gota de tinta, más se podrán meter en este espacio.**

**Tras haber conseguido hasta el momento la máxima resolución de 1440 dpi, los fabricantes intentan inyectar todavía más gotas juntas, para conseguir que la mezcla de color sea aún mejor.**

### ❸ Inyectores de tinta

**El número de inyectores de tinta es muy importante para la calidad de la impresión.**

**Cuantos más inyectores haya, más gotas se podrán poner en el papel en el mínimo tiempo posible.**

**La Epson Stylus Photo 750 es muy buena: tiene 48 inyectores por color (cyan, magenta, amarillo, negro, cyan claro, magenta claro); en total, 288.**

### ❹ CMYK

**CMYK significa Cyan (azul), Magenta (rojo), Yellow (amarillo) y Black (negro). Cyan, magenta y amarillo son 3 colores básicos.**

### ❺ Calidades

**Para referirse a los tipos de papeles, se suele hablar de distintas calidades de papel. Únicamente se deben utilizar aquellas calidades que vienen especificadas en el manual de la impresora como "aptas".**

### ❻ Peso del papel

**Los fabricantes de impresoras suelen señalar un peso máximo de papel, que se mide en gr/m². El papel de copia normal pesa por regla general 75 gr/m²; el papel InkJet, unos 85 gr/ m². El papel *pesado* es más grueso que el papel *ligero*.**

*Texto: Melanie Bär · Fotos: RAVELINE, Melanie Bär, Michael Kayser*

# La todoterreno Canon BJC-2000

La separación de los colores no es clara.

La BJC-2000 de Canon tiene extras muy buenos, como los colores neón.

**Presentación:** viene con un cartucho de tinta combinado con un tanque de negro y otro con tres colores, que se pueden intercambiar independientemente del cabezal de impresión. El manual es claro y ayuda a solucionar problemas.

**Instalación:** los drivers se instalan rápido y sin problemas. El software posibilita ajustes para todos los gustos.

**Tiempo de impresión:** es la impresora más lenta del test. Para los textos es más rápida (casi un minuto por cada tres páginas).

**Calidad de impresión:** con papel InkJet normal, los colores salen muy pálidos. Las impresiones son mejor en papel de fotos, pero siguen saliendo borrosos. Es más adecuado para imprimir texto y gráficos sencillos.

**Resumen:** la Canon BJC-2000 tiene una buena relación calidad/precio y está muy bien equipada.

**BJC-2000**
Impresora de chorro de tinta
23.900 aprox. | Fabricante: Canon
www.canon.es
Una impresora para todo gracias a sus numerosos extras, y además muy económica.
8

# La sprinter Epson Stylus Color 440

Ofrece una imagen limpia y sin rayas.

La Stylus Color 440 convence por su prestación y velocidad. Gracias a la técnica Piezo, las gotas de tinta son muy pequeñas, y la calidad de impresión, muy buena.

**Presentación:** viene con drivers y el *Print-Adventure* de Epson. El manual es muy útil.

**Instalación:** es rápida y no da problemas.

**Tiempo de impresión:** es la más rápida imprimiendo colores, aunque lenta para textos.

**Calidad de impresión:** los colores de las impresiones en papel InkJet salen más pálidos; sobre Photo-Paper consiguió buena calidad con una resolución de 360 dpi. Sin embargo, el papel de fotos de Boeder no dio tan buenos resultados.

**Resumen:** la Epson Stylus Color 440 es bastante veloz y ofrece buenas prestaciones en relación a su precio.

**Stylus Color 440**
Impresora de chorro de titna
21.300 aprox. | Fabricante Epson
www.epson.es
Esta impresora de Epson es económica y muy buena tanto para imprimir textos como fotos.
10

# La económica Hewlett-Packard DeskJet 710C

Una clara separación de colores.

La DeskJet 710C es muy silenciosa. Tiene un mecanismo especial en la salida de papel, para que las hojas se separen y se puedan secar sin que se queden pegadas.

**Presentación:** viene con drivers y un compartimento para cartuchos y cables.

**Instalación:** es muy rápida y se puede utilizar inmediatamente.

**Tiempo de impresión:** imprime imágenes en un tiempo medio, y textos en tan sólo 18 segundos: el mejor resultado del test.

**Calidad de impresión:** los matices se aprecian bien y la fidelidad de color está muy bien para una impresora de cuatro colores.

La impresión de texto en papel InkJet también convence: los caracteres salen limpios y los puntos de tinta con el tono negro generan una buena impresión.

**Resumen:** la DeskJet 710C goza de bajos costes de impresión: los cartuchos duran bastante. Resulta buena para imprimir textos con fotos.

**DeskJet 710C**
Impresora de chorro de tinta
30.500 pts. | Fabricante: Hewlett-Packard
www.europe.hp.com/spain/
Rápida, potente y con bajos gastos de impresión gracias al gran tamaño del tanque de tinta.
9

# La potente Lexmark Z51

Los bordes están poco definidos.

La Z51 es muy potente. Además de la conexión paralela habitual, también ofrece Puerto USB. La calibración es muy precisa y sirve para obtener un buen resultado. Tira fuertemente del papel y es muy silenciosa.

**Presentación:** viene con dos cartuchos (negro y color), driver y el *Corel PrintHouse* en CD-ROM. El manual es claro y viene con una introducción adicional.

**Instalación:** es rápida y sencilla, el driver posibilita muchas posiciones y es manejable.

**Tiempo de impresión:** la Z51 no es la más rápida imprimiendo imágenes, pero para el texto quedó en segundo lugar.

**Calidad de impresión:** tiene la resolución y fidelidad de color más alta, también en papel normal, y la impresión del texto es limpia.

**Resumen:** es bastante más cara, pero ofrece mucha calidad de imagen con alta resolución y rapidez.

**Z51**
Impresora de chorro de tinta
39.900 aprox. | Fabricante Lexmark
www.lexmark.es
La Z51 con conexión USB imprime fotos con alta resolución. En los textos aparecen rayas.
8



## impresoras de chorro de tinta

| | BJC-2000 | Stylus Color 440 | DeskJet 710C | Z51 |
|---|---|---|---|---|
| Fabricante | Canon | Epson | Hewlett-Packard | Lexmark |
| Teléfono | 91 538 45 00 | 93 582 15 00 | 91 631 16 00 | 91 436 00 48 |
| Resolución máxima | 720 x 360 dpi | 720 x 720 dpi | 600 x 600 dpi | 1200 x 1200 dpi |
| Técnica de impresión | Bubble-Jet | Piezo-Technologie Nº1 | chorro de tinta, térmica | chorro de tinta, térmica |
| Número de colores | cuatro | cuatro | cuatro | cuatro |
| Presentación | Cartuchos de tinta, Kombi-Pack | Cartuchos de tinta, 'Print-Adventure', Kombi-Pack | cartuchos de tinta | Cartuchos de tinta, 'Corel Print House Magic 4.0' |
| Papel entrada/salida | 50/30 folios | 100/50 folios | 100/50 folios | 100/50 folios |
| Peso de papel máximo | 105 gr/m² | 190 gr/m² | 200 gr/m² | 270 gr/m² |
| **Test** | | | | |
| Dur. impr. imagen 1200/600 dpi | 8' 14" (720 dpi)/5' 22" (360 dpi) | 4' 45" (720 dpi)/2' 23" (360 dpi) | 6' 58" (600 dpi)/5' 30" (300 dpi) | 6' 1" (600 dpi)/3' 39" (300 dpi) |
| Duración impresión texto | 22" | 35" | 18" | 19" |
| **Evaluación** | | | | |
| Instalación | sencilla | sencilla | sencilla | sencilla |
| Ritmo de impresión | bien | sobresaliente | bien | notable |
| Calidad de impresión imagen | notable | bien | sobresaliente | sobresaliente |
| Calidad de impresión texto | notable | sobresaliente | sobresaliente | sobresaliente |
| Fidelidad de color | notable | sobresaliente | sobresaliente | sobresaliente |
| Precio aprox. | 23.900 aprox. | 21.300 aprox. | 30.500 aprox. | 39.900 aprox. |
| Relación calidad/precio | notable | sobresaliente | sobresaliente | bien |
| Comentarios | muchos complementos, fácil manejo, portapapeles pequeño (50 folios). | Excelente impresora, buen manual, posibilidad de muchos ajustes. | buen manual, posibilidad de muchos ajustes, silenciosa. | USB, buen manual, muy buena calibración, potente tracción de papel. |
| Nota general | 8 | 10 | 9 | 8 |

"No es que odiemos a Bill Gates, en realidad es una bromita cariñosa", afirma Oabermian, del grupo Cucmakers.

Ya es el séptimo año que Sabino Sanvicente organiza la Euskal Party...

... para ello, eligió en esta ocasión el velódromo de Anoeta, con capacidad para 1.500 personas.

Especial Partys de Verano

# Euskal Party 7 La Party más cañera

**La scene está que arde, y la Euskal Party, mucho más. SCREENFUN no podía perdérselo y se presentó con su mochila llena de bártulos. ¡Menuda fiesta!**

Coges bajo el brazo el monitor, y en la otra mano que te queda libre, agarras la mochila. Te diriges hacia la entrada del recinto, quieres sentarte en el puesto que reservaste por Internet cuanto antes...

Lo has traído todo: un cojín (son muchas horas sentado y hay que estar cómodo), un ventilador (por aquello del calor), comida (quizá no sea la más sana que se pueda comprar, pero...) y bebida (algún que otro refresco de cola): ahora sólo queda conectarte a la red y ¡listo para disfrutar!

**Estás en la Euskal Party, una de las partys más asentadas dentro de la scene nacional. Ya va por la séptima edición, lo que la convierte en la más veterana; un punto de cita obligatorio para todo aquel loco por la informática que de verdad se precie.**

Según te vas acercando al velódromo de Anoeta (San Sebastián), te das cuenta de que la gente que se reúne en la puerta comparte tu misma afición: programadores de demos, músicos, grafistas, informáticos... Una gran reunión de tres días para hacer lo que de verdad les gusta: pasárselo bien y compartir nuevas ideas.

Muchos de ellos han hecho más de 3.000 kilómetros con sus ordenadores a cuestas; otros sólo vienen a mirar, pero como realmente te lo vas a pasar bien es trayéndote tu propio equipo y conectándolo a la red. **Hay grupos de programación de demos que siempre van a todas las partys. Como Ryan, del grupo gallego Los Centolos: "Este año no vamos a participar en el concurso de demos, pero dejaremos alguna que otra sorpresita preparada para la Campus party de Málaga (pág. 54/55). ¡Ahí vamos a arrasar!".**

Mientras tanto, otros grupos ya están depurando el código de sus composiciones para que no haya *cuelgues* cuando se proyecten en la pantalla de vídeo gigante: un fallo así significaría la descalificación inmediata, algo que no sentaría muy bien a los programadores. "Nosotros no vamos a tener problemas con esto, porque vamos a presentar una human demo, que consiste en imitar las demos, pero sin utilizar el ordenador: sólo tu imaginación y una cámara de vídeo", dice un representante del grupo Praetorians. **Por lo general, el nivel técnico de las demos y las compos que se presentan a concurso es muy elevado, y cada año que pasa supera a ediciones anteriores.**

Carlos Ulloa, nuestro programador más internacional, no se lo quería perder y fue a ver lo que se cocía.

"Sólo en la Euskal podrás encontrar las competiciones más punteras de demos para PC, Amiga, fast music y grafismo en 3D y 2D", dice Naiad, del grupo Wildpits. Otras partys le dan más importancia al juego en red, pero sólo en esta se da cita lo mejorcito de los programadores españoles. Como siempre, predominan en número los PCs, pero no hay que olvidar a los grupos que usan otras plataformas y sistemas operativos, como el Linux. Una de las más extendidas es el Amiga. "Tener un Amiga es una cuestión de fidelidad: fue un ordenador muy avanzado para el año en el que se fabricó y aún hoy tiene un montón de fieles seguidores", nos explica Bruja, del grupo Alma. Eso querrá decir algo, ¿no crees?

Casi todos pasan prácticamente los tres días sin dormir, ¡no quieren perderse ni un detalle! Incluso los hay que se niegan a abandonar su puesto de trabajo y duermen debajo de la mesa: ¡nunca se sabe lo que puede pasar! Tras estos 3 días de desparrame total, mientras recoges tus bártulos para volver a casa, sólo tienes una cosa en la cabeza, ¡la próxima Euskal Party 8!

¡Nos vemos allí!

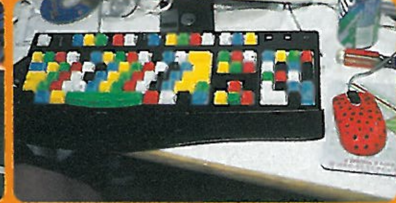

¿Qué ven mis ojos? La mítica Virtual Game Boy. No nos pudimos resistir y probamos todos los juegos que el dueño tenía preparados. ¡De museo!


Menudo lío: ¡y eso que sólo es la mesa de mezclas!


Ari, del grupo AGAS, decidió decorar su Amiga con los colores rojo y amarillo. Bonito, ¿no?


Otros convierten su PC en un portátil, simplemente añadiéndole un asa...


... pero los hay que prefieren convertirlo en una discoteca acoplándole un ampli de 500W. ¡Menuda fiesta!


Incluso los hay que se dedican a pintar su teclado tecla a tecla. En la Euskal Party puedes ver auténticas obras de arte.







No es un nuevo escenario del Quake, es la zona de descanso.

El concurso de lanzamiento de disketes es uno de los más esperados de la party. Bewog fue el ganador de este año...

... lo lanzó nada más ni nada menos que a una distancia de 25 metros. ¿Cuántos megas hizo volar?

Cuando la party acaba, Matt recoge donativos para poder seguir viajando.

## ENTREVISTA A

### MATT EL VIAJERO

*Matt! Ozone es una leyenda viviente dentro de la scene: todo el mundo le conoce, o por lo menos ha oído hablar alguna vez de él. Viaje de party en party por toda Europa con la sola compañía de su Ford Orion, al que ha quitado un asiento y colocado una cama que le sirve de mesa de trabajo cuando no duerme. SCREENFUN se lo encontró en la Euskal Party y le preguntó por sus planes de futuro, sus expectativas y sus anécdotas más divertidas.*

**SCREENFUN**: ¿Cuántos años llevas dedicándote a lo mismo?
**MATT**: Llevo viajando desde diciembre del 95.
**SCREENFUN**: ¿Alguna vez has hecho un cálculo de los kilómetros que has recorrido yendo de party en party?
**MATT**: El coche que tengo ahora tiene cerca de 1.200.000 kilómetros, pero como ya he tenido un par de coches, pues no tengo ni idea de cuántos he podido realizar...
**SCREENFUN**: ¿Has temido alguna vez por tu vida?
**MATT**: Sí. Una vez que iba a una party en Polonia y en un control me paró la policía: me dijo que les tenía que dar todo mi dinero. Les dije que no tenía y me llevaron a dar un paseo a 40 grados bajo cero. Por un momento creí que todo había acabado y vi pasar mi vida ante mis ojos.
**SCREENFUN**: ¿Matt, cuántos idiomas sabes?
**MATT**: A la perfección, hablo y escribo inglés, portugués e italiano. Y luego me defiendo con el ruso, alemán y francés... Creo que seis.
**SCREENFUN**: ¿Qué es lo que le pides a la vida ahora mismo?
**MATT**: Nada, sólo quiero vivir al día y haciendo lo que realmente me gusta, ser mi propio jefe y viajar por todo el mundo haciendo amigos.

Matt! Ozone con Álvaro, de SCREENFUN.



Bruja, del grupo Alma, nos muestra orgullosa la tapa de su máquina firmada por el presidente de Amiga.



Algunos pasan de llevar un monitor de 20 pulgadas y se llevan la microtele en blanco y negro del camping... muy útil, pero, ¿que opinará el oftalmólogo de HAM de todo esto?



La pela es la pela, y hay que sacar dinero para volver a casa como sea. Este grupo francés decidió financiarse la vuelta...

... desde aceleradoras gráficas, hasta lectores de CD-ROM a 40x,por unas 5.000 pts. ¡A que esperas?



## INFO



### TODAS LAS WEBS DE LA SCENE

¿Quieres tener datos más precisos de la Euskal?¿Quieres saber cuánto dinero fue destinado a premios?¿Y los grupos ganadores en todas las disciplinas? Pues entonces tienes que visitar la web **www.euskalparty.org**. Allí encontrarás toda esta información y mucho más. Si lo que quieres es conocer al legendario grupo Centosis (fusión del grupo Los Centolos y Dosis), visita: **www.webmedia.es/centosis/**: allí te podrás bajar Ceibe, la única revista dedicada al mundo de la Scene. Si lo que quieres es conseguir demos de PC, visita: **www.scene.org**. Si por el contrario lo tuyo es la música techno y quieres estar al día, visita: **www.mono211.com**. Otra visita obligada es la página **ojuice.citeweb.net/e/**: está en inglés, pero es parada fundamental si quieres estar enterado de todo.

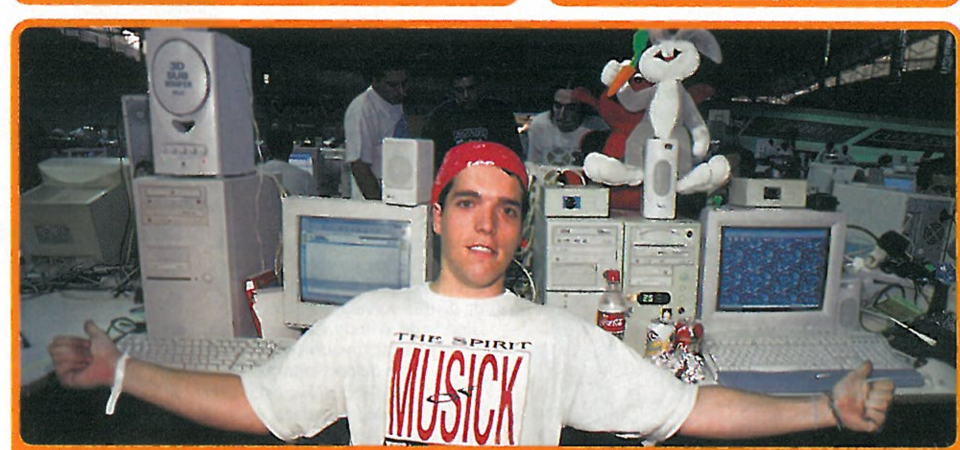


Cómo no. Los Centolos gallegos no se podían perder la Euskal. Aquí tenemos a uno de sus miembros, junto con su kit de supervivencia alimenticia para partys. ¡Rico, rico!

Un momento peluquería. Entre demo y demo, siempre hay tiempo para darse una manita de pintura por el encéfalo superior derecho...



Pero es realmente cuando comienza el concurso de Quake cuando todos los ordenadores son iguales y no se aprecian diferencias... ¡a ver quién mata más!




"Todo esto lo he traido yo solito...", dice Naiad. En realidad, todo el equipo pertenece a su grupo Wildpits (Zaragoza). El truco para pasarlo bien en una party es sentirte como en casa, y no hay nada mejor que traerte absolutamente todo tu cuarto para estar cómodo. ¡Hogar, dulce hogar!

Texto: Álvaro García. Fotos: Jose Castro.




# Una Semana enREDados

**Pide un deseo: tu ordenador, un montón de amigos, juegos, premios, concursos, música, marcha, alegría y ¡concedido! Tu deseo se llama ¡CAMPUS PARTY!**

¿Un descansito? Pues chapuzón en la piscina: se remojan las ideas y vuelta al asunto.

Vista general de las instalaciones: el Centro Eurolatinoamericano de Juventud en Mollina (Málaga).

Debido a la falta de espacio, varios grupos se tuvieron que instalar en una de las aulas.

Ryan del grupo Centolos, nos cuenta: La verdad es que el concurso de lanzamiento de disketes está muy bien, pero el de lanzamiento de pollos de goma este año es ¡lo más!

Esto es demasiado! 650 participantes se reunieron del 2 al 8 de agosto en Mollina (Málaga), dispuestos a pasar la mejor semana de su vida. Todos cargados con sus CPUs, monitores, ratones, módems y demás, y preparados para no parar de jugar, programar demos e intros, chatear, intercambiar información... ¡Un auténtico paraíso de la informática! La mayoría llevan PCs, aunque también hay una zona donde se unen los locos por los Mac exhibiendo muy orgullosos sus manzanas mordidas encima de los monitores, para no pasar inadvertidos.

**Sin ninguna duda, el *juego* rey de la Campus, es el *Quake*, que causa verdaderos estragos.** La Asociación de Jugadores Online organizó dos competiciones: una de 72 horas seguidas jugando en red (en la que gana el que más mata en ese tiempo) y la más emocionante, por eliminatorias, en la que los ocho primeros ganaban premio. Y mientras todos lo pasaban en grande con el deathmatch de *Quake*, el grupo Ideafix, un colectivo de estudiantes de la Universidad de Informática de Sevilla, encargados de la red y de la seguridad de los servidores de la Campus, tenían otro importante tema entre sus manos: ¡dos usuarios estaban fisgoneando en ordenadores ajenos a través de la red con el programa Backorifice! "Siempre hay alguien que intenta hacerlo...", decía Juan Bautista, "pero en vez de enfadarnos, nos lo tomamos como un reto: ¡nuestro servidor tiene que ser infranqueable!".

**Otros que participan muy activamente en la organización son el grupo Los Centolos, encargados del ciclo de conferencias y de cursos (iniciación al HTML, JavaScript, curso de redes, audio digital, diseño gráfico...).** Los organizadores animan a los participantes a acudir a las conferencias: "¡Habrá una suscripción gratuita de un año a Internet para todos los que acudáis!" promete Paco Rocageles, el principal organizador, que finalizadas las conferencias, confiesa: "En realidad la suscripción es para todos, tanto los que habéis asistido como los que no. Era un pequeño truquillo para que os animarais a ir a las conferencias". Muy hábil, aunque en realidad algunas de las mesas redondas no necesitaban de trucos, como la ofrecida por Mat!/Ozone: un foro de debate sobre la historia de la scene, que entusiasmó a todos los que acudieron. ¡Scene para siempre!

El último día se entregaron todos los premios de las distintas competiciones: **creación de demos, intros, módulos, gráficos, programación bajo Linux, redes, y las más originales y divertidas: de lanzamiento de disketes y ¡de baile!** Sí, has leído bien: a pesar del cansancio, a las tantas de la madrugada los chicos se animan a apartar su vista del ordenador y mover el esqueleto al ritmo de música de baile. "He venido aquí a acompañar a mi novio, pero me lo estoy pasando en grande y pienso volver", confiesa Amalia, *Nakonia*, una de las bailarinas que deleitó al personal con un baile de lo más marchoso. Y no es la única mujer: unas 50 chicas dan réplica a 600 chicos en la Campus. El número aún es bajo, pero al menos se incrementa cada año. ¡Ánimo, chicas!

Si el coco se recalienta de darle al teclado, una enorme piscina a tan sólo diez metros del pabellón sirve para remojar las ideas, y un poquito más allá, nuestros locos amigos acuden al ciberchiringuito a remojar el gaznate y hacer un pequeño descanso. "¡El año que viene volveremos a vernos aquí!", dicen todos. Ninguno duda de que volverá, se están divirtiendo de lo lindo. Para el 2000, la organización aumentará el número de participantes, y SCREENFUN ya está reservando su plaza. Y a ti, ¿te veremos por allí?

Dos de los organizadores: Fernando Conde, Wortex, y José Álvarez, Beatnik.

Andoni Ayala, MC_TR, ganó el concurso de lanzamiento de disketes. ¡Una técnica muy depurada, Andoni!

¡Fue todo un desafío montar una red con mas de 650 ordenadores y altos niveles de seguridad!

Rick Van Riel, un gurú de la informática, experto en Linux, con Juan Bautista, del grupo Ideafix...

Elena y Alvaro de SCREENFUN, con Yolanda Rueda, una de las organizadoras de la Campus.

Texto: Elena Pérez. Fotos: Jose Castro.



Campamento e informática, dos palabras que no parecían ir juntas, y que han demostrado ser una idea genial. ¡Verano de locura!

De vez en cuando, también hay que reponer fuerzas: en el comedor se llena el estómago y se comentan las últimas jugadas.

Preparados, listos, ¡ya! Todos a sus puestos, ¡vuestros ordenadores están esperando a que les saquéis el máximo jugo!

De noche, el pabellón central alcanzaba su lleno máximo: los participantes se mantenían toda la noche despiertos, el ambiente era un derroche de alegría, imaginación y diversión. ¡Se lo pasaban en grande y nadie quería ir a dormir!

## ScreenFun ¡Sorteo!

Para vivir la Campus a tope, lo primero es vestirse a la última moda campera, o sea el último videojuego que va a salir. En este caso se trata de *Blade:* escríbenos y podrás ganar una de las diez camisetas que sorteamos: SCREENFUN Apdo. de correos 14.116 28080 Madrid

Barbarian convenció a su novia, Nakonia, para que le acompañará a la fiesta, pero al final...

... fue ella quien más se divirtió. ¡Menuda lección de baile!

La competición de baile y los concursos pusieron a la gente en pie, dando palmas, gritando, riendo... ¡Muchas ganas de pasarlo bien!

¡Locos por los Mac! El grupo Cool Crew acudió a la Party para conocer gente, compartir sus conocimientos y descubrir las ilimitadas posibilidades de sus ordenadores.

Enrique Álvarez, creador y diseñador de niveles del juego Blade, comentó que ya está completado en un 85% y se espera su salida para navidades. Para ir abriendo boca nos regaló diez camisetas.

Carlos Girón, el ganador de la competición de 72 horas de Quake, haciendo un descansito para leer SCREENFUN.

Uno de los momentos álgidos de la Party: la entrega de premios a los ganadores de las competiciones.

Rafael Rubio (Shake) estaba en primera fila, pasándoselo de lujo. Nos confesó que era su primera party, pero seguro que no será la última...

## INFO

### Los organizadores

a Campus Party es posible gracias al **INJUVE (Instituto de la Juventud)** que, ademas de aportar las instalaciones del Ceuaj en Mollina (Málaga), costea el gasto más importante, a los **patrocinadores** (OKI, Com, Telefónica, Data, Dell, Guillemot, lé, Canal Satélite), que aportan el grueso el material tecnológico, y al **E3**, una asociación formada por jóvenes del mundo de informática, que se encargan de la organización del evento. El núcleo del E3, es ecir, los encargados de buscar patrocinadores, hablar con los medios y poner to- de acuerdo, son Paco Rogajeles, Yonda Rueda, Belinda Galiano y José Álvaz. Como colaboradores, cuentan con **UI** (Grupo Universitario de Informática de alladolid), **AJO** (Asociación de Jugados Online), **Ideafix** rupo de programación de Sevilla), s **Centolos** (Grupo programación de Coruña) y Miembos del Grupo de ogramadores y uarios de Linux A Coruña.

### La inscripción

Aunque los hubo que prefirieron llevarse su comida (¡madre mía, qué jamón!), lo cierto es que ésta iba incluida en el precio. Y es que la principal novedad de la Campus es su organización en forma de campamento. El precio es de 12.000 pesetas, e incluye, además del uso y disfrute de todas las instalaciones, desayuno, comida y cena. Si prefieres alojarte en habitaciones, como un señor, pagas un poquito más: 20.000 pesetas. ¿Que más se puede pedir a la vida?

# La lista de

**Toda la tecnología al**




*La combinación del **3D Revelator** y la **tarjeta gráfica Elsa** proporciona profundidad a los jugadores de PC.*

## ¡Entra en una nueva dimensión!

### Las gafas 3D de Elsa hacen que los juegos de ordenador parezcan más realistas.

El fabricante de tarjetas gráficas Elsa ofrece a los jugadores de PC una sensación de mayor espacio con las gafas *3D Revelator*.

**Presentación:** existen dos versiones de las gafas: con cables y por infrarrojos. Las gafas se distribuyen con un estuche para guardarlas, cable (de infrarrojos) y cable adaptador. El adaptador se enchufa en la salida VGA del PC y se conecta con el monitor y el cable (de infrarrojos).

Las gafas son compatibles para todos los juegos de 3D que funcionen con Direct3D y generen valores Z adecuados. El problema es que sólo funcionan con tarjetas gráficas Elsa actuales, como por ejemplo la Erazor II y III o la Victory II, y también es necesario un buen monitor con un alta frecuencia de repetición de imágenes.

**Prestaciones:** el software del driver ya está instalado, pero la configuración exacta del In-Game-Control-Panels te llevará algo de tiempo. Deberías probar las posiciones hasta que des con la que más te guste. El panfleto adjunto es muy escueto y no te servirá para solucionar problemas; un par de hojas más no habrían venido mal.

Puedes utilizar *3D Revelator* aunque lleves tus gafas puestas, pero no estarás tan cómodo y, además, podrían caerse si realizas algún movimiento brusco. El área de visión del jugador es algo pequeña, de forma que hay que estar moviendo constantemente la cabeza en dirección del objetivo.

Con las gafas *3D Revelator* los juegos parecen cobrar vida. Si miras fijamente a tu personaje cuando esté al borde de un precipicio, llegarás incluso a sentir vértigo. Después de unos minutos, ni notarás que llevas unas gafas y te lo pasarás de miedo.

**Resumen:** *3D Revelator* de Elsa abre nuevas dimensiones. Conseguirás meterte a tope en los juegos. La única desventaja: estas gafas sólo funcionan con tarjetas gráficas de Elsa.

**3D Revelator**
Tarjetas 3D
14.000 aprox. | Fabricante: Elsa
www.elsa.com
Estas gafas con la tarjeta gráfica Elsa ofrecen una gran sensación espacial 3D y diversión.
8

Texto: Elena Castellanos · Fotos: Michael Kayser

## Puntos de venta

**Abyss Computers:** Cavallines, 49, 28001 Madrid, tel.: 902 11 86 84, fax: 91 552 92 97
**Centromail:** infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 902 17 18 19
**Deima Computers:** Magallanes, 34, 28015 Madrid, tel.: 91 445 34 34, fax: 91 445 67 61
**El Corte Inglés:** infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 901 122 122
**Fnac:** infórmate del más cercano a tu localidad en el tel.: 91 595 62 00
**Herederos de Nostromo, S.L.:** Albasanz, 14 bis, nave 3, tel.: 91 304 39 78, fax: 91304 32 66
**Mad System Informática:** Pº Extremadura, 324, 28011 Madrid, tel.: 91 518 09 97, fax: 91 518 08 75
**Microhouse:** Cea Bermúdez, 12, 28003 Madrid, tel.: 91 535 14 32, fax: 91 535 39 00
**Microsoft Action:** Pº de los Melancólicos, tel.: 91 366 11 20, fax: 91 366 74 45
**Xerver Computer:** Sancho Dávila, 38, tel.: 91 361 30 03, fax: 91 361 38 07

### PLACAS BASE

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante (Pentium II) | 11.400 aprox. | Pentium II AGP LX ATX | Gea Serv. Info. |
| Clase estándar (Pentium II) | 17.800 aprox. | Gigabyte GBX AGP ATX | Xerver Computer |
| Clase alta (Pentium II) | 46.000 aprox. | Supermicro P6 DBE DUAL P-II BX | Xerver Computer |

### PROCESADORES

| | Precio | Distribuidor |
|---|---|---|
| Principiante (Intel Mendecino 366 MMX) | 13.900 aprox. | GH distribución |
| Principiante (Pentium II 400) | 44.000 aprox. | Intel Corp. Ibérica |
| Clase media (Pentium III 500) | 110.900 aprox. | Intel Corp. Ibérica |
| Clase alta (Pentium III 550 MMX2) | 145.000 aprox. | Intel Corp. Ibérica |

### MONITORES

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| 14" (1024 x 768 ppp.) | 30.000 aprox. | Belinea B104010 | Sintronic |
| 17" (tamaño punto 0,25 1600 x 1200 ppp.) | 108.000 aprox. | Hewlett Packard D2843A | HP España |

### TARJETAS DE SONIDO

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante | 3.900 aprox. | Genius Sound Maker 3DX | Santa Bárbara |
| Clase media | 12.100 aprox. | Yamaha Wave Force WF | DMJ |
| Clase alta | 30.200 aprox. | Turtle Beach Malibu 64 3D | Ventamatic |

### TARJETAS GRÁFICAS

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante (Acelerador 2D) | 15.300 aprox. | Diamond Viper 330 | ABC Analog |
| Clase media (Acelerador 3D) | 21.700 aprox. | Media Camp Victory | AWS Aplica. Infor. |
| Clase alta (acelerador-3D) | 30.000 aprox. | Asus V 3400 TNT | Gea Serv. Infor. |
| Clase alta (acelerador 3D) | 47.700 aprox. | Matrox Marvel G-200 | Mitrol |

### ESCÁNERS DE SOBREMESA

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante | 9.900 aprox. | Primax Colorado | Primax |
| Clase media | 17.900 aprox. | Hewlett Scanjet 3200 C | HP España |
| Clase alta | 35.900 aprox. | Canon Scan 300 | Canon |

### CÁMARAS DIGITALES

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante | 24.900 aprox. | Samsung SDC 33 | Samsung |
| Clase media | 54.900 aprox. | Agfa Ephoto 780 | Agfa |
| Clase alta | 109.900 aprox. | Canon A5Zoom | Canon |

# la compra

## servicio de tus necesidades

### REPRODUCTOR DE CD-ROM

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante | 11.200 aprox. | Artec CD 361 | CD World |
| Clase media | 17.400 aprox. | Creative Labs 24 x | Creative Labs |
| Clase alta (lee DVD) | 37.000 aprox. | Hitachi CD2000 (DVD) | Hitachi Sales Ibe. |

### REPRODUCTOR DE VIDEO

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Mono 2 cabezales | 32.900 aprox. | Sanyo VHR 269 SP | Sanyo |
| Mono 4 cabezales | 54.900 aprox. | Sony SLVS E40 | Sony |
| Hifi Estéreo Dual | 89.900 aprox. | Philips VR967 | Philips |

### SISTEMA COMPLETO DE PC

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante (Klamath Blaster 44x) | 92.700 aprox. | PC con monitor 15" Intel Mendocino 32 MB RAM, disco duro 4,3-GB, Tarjeta gráfica SVGA chip CD-ROM 36 x | Abyss |
| Clase media (Serie Klamat) | 145.000 aprox. | PC con monitor 15", Pentium II 350, 64 MB RAM, disco duro 4,2-GB, Tarjeta gráfica AGP 8 Mb CD-ROM 40 x | Akuri |
| Clase alta (Alpha System Pentium III 500) | 175.000 aprox. | PC con monitor 15", PIII 500, 64 MB RAM, Disco duro 4,3-GB, Soundblaster 128 CPI, tarjeta gráfica Winfast 3D S320 CD-ROM 40x | Micro Rose |

### IMPRESORA DE CHORRO DE TINTA

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante (300 dpi) | 15.900 aprox. | Canon BJC250 | Canon |
| Clase media (600 dpi) | 35.900 aprox. | HP Desjet 720 C | HP España |
| Cl. alta (DIN A3, 1440 dpi) | 49.900 aprox. | Minolta 6L | Minolta |

### DISCMAN

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Principiante | 12.500 aprox. | Sony D1915 | Sony |
| Clase media | 19.900 aprox. | Panasonic SLS X 4105 | Panasonic |
| Clase alta | 38.900 aprox. | Sony DE88S7 | Sony |

### JOYSTICKS

| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Stick analógico | 2.490 aprox. | Fighter Stick | Asciware |
| Stick digital | 6.990 aprox. | Logic 3 Dominator | Logic 3 |
| Gamepad | 5.990 aprox. | Thrustmaster Fusion Gamepad | Thrustmaster |

### SONY PLAYSTATION

| | Precio | Distribuidor |
|---|---|---|
| Consola Playstation + Pack periféricos | 23.900 aprox. | Sony Computer |
| Playstation Dual Shock | 19.900 aprox. | Sony Computer |
| Controller Dual Shock | 4.500 aprox. | Sony Computer |
| Control Pak Interact Barracuda 2 | 4.990 aprox. | Interact |

### NINTENDO 64

| | Precio | Distribuidor |
|---|---|---|
| Consola Nintendo-64+ Mario Pak Soccer | 25.990 aprox. | Nintendo |
| Consola Nintendo 64 + Mario Pak | 19.900 aprox. | Nintendo |
| Rumble Pak + Memory Pak | 5.990 aprox. | Nintendo |
| Mando de control colores | 4.990 aprox. | Nintendo |




*El **Soundsystem DMX** de Terratec hará disfrutar del sonido en el PC a cualquier jugador o fan de la música.*

## Puro sonido 3D

### La tarjeta de sonido 3D de Terratec está preparada para todo lo que le pidas.

Terratec ofrece a los jugadores y megalómanos exigentes un producto muy bien hecho y que suena genial: la *Soundsystem DMX*.

**Presentación:** el paquete DMX es el número uno en cuanto a su presentación y sus prestaciones. Se distribuye con una tarjeta de sonido PCI y una ampliación de tarjeta digital, que no necesita un slot aparte, porque ambos van unidos mediante un cable.

El extensor de tarjeta digital tiene en total cuatro conexiones para todas las frecuencias de muestreo entre 32 y 48 kHz: dos entradas y dos salidas digitales para aparatos S/PDIF (como MiniDisk o grabador DAT).

La tarjeta de sonido PCI ofrece más que espacio suficiente para el gamepad, un micrófono, dos aparatos de CD (reproductor y grabador, por ejemplo), un módulo de radio y un módem de voz.

Incluye también un software muy completo con el que podrás controlar el *Soundsystem DMX*, transformar los datos de audio y crear tu propia música.

Además de las funciones normales de juego, el sistema de sonido consigue que quien lo utilice se pueda introducir en el mundo de la música. El pack de software contiene el *Wavelab Lite* (editor de samples), *Mixman* (herramienta para DJs), *Buzz* (sintetizador analógico) y *Win-Jey* (reproductor multimedia).

**Prestaciones:** ambas tarjetas se montan e instalan rápidamente, aunque el software requiere un poco de práctica hasta que te familiarizas. Pero el tiempo perdido se ve muy pronto recompensado, puesto que hasta un principiante puede aprender a usarlo.

El manual es muy amplio y muy bueno, incluye explicaciones a fondo y soluciones a problemas frecuentes.

La tarjeta PCI ofrece una prestación de sonido muy buena: un sonido limpio y claro sacará todo el partido a tus altavoces (dos o cuatro altavoces, según prefieras).

**Resumen:** si quieres algo más que una simple tarjeta de sonido, ¡hazte con *Soundsystem DMX*! Obtendrás un buen sonido y un fácil manejo por un precio muy aceptable.

**Soundsystem DMX**
Tarjeta de sonido 3D (tarjeta PCI + extensor)
23.500 aprox. | Fabricante: Terratec
www.terratec.net
Una tarjeta de sonido 3D con muchas prestaciones y buen software a un gran precio.




### DVD-ROM

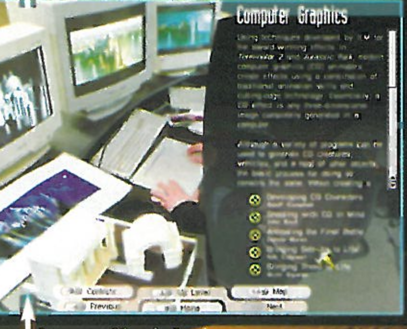
| | Precio | Marca/Modelo | Distribuidor |
|---|---|---|---|
| Reproductor | 24.900 aprox. | Blaster 5x | Cretive Labs |
| Kit de instalación DVD | 39.900 aprox. | Best Buy | Best Buy |
| DVD-Player | 44.900 aprox. | Encore 6x | Creative Labs |

# STAR WARS
## EPISODE 1: INSIDER'S GUIDE

**Un auténtico manjar para los fans de Star Wars: ¡la guía interactiva de 'La amenaza fantasma'! Los actores, las naves, los efectos especiales... ¡Métete de lleno en el 'lado oscuro'!**



¡Realismo total! Al ver las imágenes que finalmente salen en la película, puedes llegar a creer que esta criatura con dos cabezas es tu vecino del planeta de al lado.



La creación de imágenes y escenarios por ordenador es muy importante en *La Amenaza Fantasma*, échale un vistazo.

### INFO

**www.lucasarts.com**
En está páginas puedes ampliar información sobre esta guía, ver los juegos y libros del Episodio I y de la trilogía y todo lo que tiene que ver con la compañía de George Lucas.

**www.starwars.com**
Navegarás por los episodios estrenados hasta el momento, tienes noticias del mundo Star Wars y todo lo que te puedas imaginar en merchandising, desde el sable laser a camisetas y tazas con motivos de la trilogía y el Episodio I.



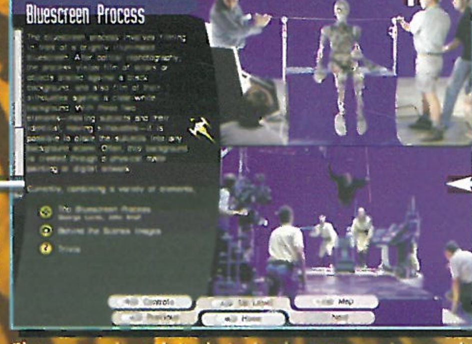
Los movimientos de estos seres son tan perfectos que parece que son reales.



Resulta gracioso ver como al final el caballo cubierto con la tela azul se convierte en un 'Eopie'.



George Lucas en plena faena dirigiendo de manera magistral *Episodio I: La Amenaza Fantasma*. Alucina con las maquetas a tamaño real de las naves.



El proceso de rodaje de todos los personajes en el estudio con cromas (las telas y fondos azules) es muy interesante.



'Cómo se hizo' la película es lo mejor de esta guía, podrás saber como se realizaron los efectos especiales, las maquetas, la música, etc.

En el menú principal encontrarás a los personajes, la tecnología, los vehículos, los lugares, la saga con todos sus episodios, escenas, el 'cómo se hizo' de la película, libros sobre Star Wars y un amplio glosario.

Aquí encontrarás los personajes, grupos, organizaciones y todas las criaturas de la galaxia.

Puedes ver a todos los personajes de la película al detalle, con todos sus datos.

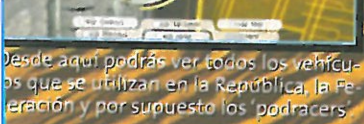
Los personajes vienen acompañados de su biografía, fotografías, vídeo de la película y más cosas de interés.



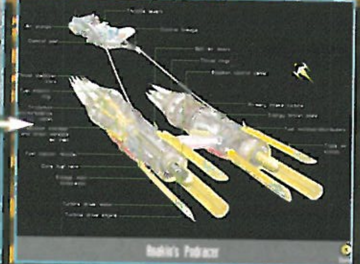

No olvides ver en 'Aliens and Creatures' el vídeo de 'Bib Fortuna and associates', ¡te sorprenderá!




La publicidad es muy efectiva y Watto está a la última en técnicas de marketing, no te pierdas el anuncio de su chatarrería, ¡es un flipe!



Desde aquí podrás ver todos los vehículos que se utilizan en la República, la Federación y por supuesto los 'podracers'.



Todos los 'podracers' están a tu disposición para que disfrutes con sus fotos, sonidos y piezas.

Puedes seleccionar, entre otros, el de Anakin y recrearte en él, paso a paso y pieza a pieza.




...y información de *La Amenaza Fantasma*, del primer episodio de la saga, pero también sobre los anteriores y unas notas muy interesantes sobre el II y el III.



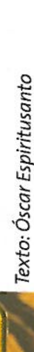

George Lucas habla para ti 'en vivo y en directo', en este vídeo.

**H**ace mucho tiempo en una galaxia lejana, muy lejana... se estrenó *Episodio I: La Amenaza Fantasma*, y ahora por fin, ¡también en nuestro país!

Si ya has visto la película, métete de lleno en estos dos CDs y disfrutarás al máximo. Con está enciclopedia galáctica puedes ampliar tus conocimientos del *Episodio I* y de la saga Star Wars. Además, también tienes una serie de preguntas en cada sección para saber si realmente eres un fanático seguidor de la *sagrada* trilogía.

En este *Insider's Guide* te vas a encontrar con todos los personajes, la tecnología, los vehículos utilizados, los escenarios, todos los detalles paso a paso, la saga al completo, el 'cómo se hizo' la película, libros y un glosario de personajes. ¡Alucinante!

Esta enciclopedia es visualmente muy atractiva, tiene vídeos, fotografías, biografías, posters, música y sonidos de la película, pero además cuenta con información muy interesante sobre el episodio II y III, que se estrenarán en mayo del 2002 y en mayo del 2005, respectivamente. Hasta que llegue el día... ¡disfruta con esta guía!




PC PS N64 SAT

## Insider's Guide

Enciclopedia para fans de Star Wars

7.000 ptas. Lucas Arts 1 Jugador

*Min.*: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95/98, *Rec.*: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95/98

Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 7

Menús claros, imágenes y sonido espectaculares, muchísima información.

No se han molestado en traducirla al castellano.

**Alucinante: toneladas de información sobre *Star Wars* con espectaculares gráficos.**

**8**



# Envuelto por el Sonido

**George Lucas no para: en 'Episodio 1: La Amenaza Fantasma', el sonido surround te envuelve, te atrapa y te mete de lleno en la película. ¡Bienvenidos al sonido total!**

La estrella del fútbol americano Jerry Rice atrapa en el aire el pase que le lanza su quarterback. Sale corriendo y... ¡touchdown! Los puntos suben al marcador y miles de espectadores comienzan a gritar con entusiasmo. Exactamente el mismo que demuestran cuando los pod racer pasan como un rayo por la tribuna en la Mos Espa Arena de Tatooine en *Episodio 1: La Amenaza Fantasma*.

"Nunca habríamos podido contratar a tanta gente, meterla en un estudio y grabarla". Así explica el diseñador Ben Burtt su idea de utilizar el bullicio de un partido de fútbol americano de 1949 para la secuencia de la última película de la saga *Star Wars*.

La postproducción duró dos años: ésta es la fase de una película en la que se cortan las partes filmadas, se retocan y se les pone el sonido. Junto a los 1.900 efectos visuales, se crearon más de 1.000 sonidos, desde el lenguaje de los aliens hasta el ruido del motor de las naves espaciales, pasando por el zumbido de los pod racer o el silbido de las espadas de luz.

El director, George Lucas, puso todo su empeño en incluir el máximo número de efectos tanto de imágen como de sonido, por eso el estreno de *Episodio I* en EE UU venía acompañado de estrictas condiciones: LucasFilm solamente entregó la película a aquellas salas de cine que estuvieran equipadas con el nuevo Dolby Digital Surround EX System.

Los dueños de las salas debían desembolsar hasta 4.000 dólares (unas 600.000 ptas.) para colocar una fila de altavoces adicional a espaldas de los espectadores, antes de poder proyectar el nuevo capítulo de la saga de *La Guerra de la Galaxias*.

## Sonido 3D y máxima calidad

Con el Soundsystem Dolby Digital Surround EX se pueden generar efectos surround en la película, es decir, un giro en el sonido de 360 grados: los aviones o las naves espaciales que pasan con estruendo sobre tu cabeza aparecen ahora acústicamente detrás de ti y se alejan enseguida.

Con la técnica utilizada hasta el momento, el sonido de fondo solía surgir de la esquina derecha o izquierda de atrás, y aquél que escuchara atentamente, tenía la impresión de que el ruido pasaba pegado a las paredes en lugar de deslizarse de un lado a otro por encima de los espectadores. Pero con el Dolby Digital Surround EX esto ha pasado a la historia: la fila de altavoces traseros suenan a través de un canal propio. Éstos son independientes de las filas de altavoces laterales de derecha e izquierda. El efecto acústico: las carreras de pod racer suenan como si estuvieras metido en la cabina del piloto; aunque estés sentado en el medio o en una esquina de la sala.

Los veteranos de la técnica de sonido Dolby y THX han desarrollado e

## ¿En qué parte de la cinta se encuentra el sonido?

**1. Dolby Digital / Surround EX**
*El espacio de la información de sonido del formato Dolby Digital está entre el perforado (agujereado) de los laterales de la cinta. Los datos del nuevo Surround EX también se guardan allí.*

**2. dts – Información Timecode**
*En dts el sonido se graba en un CD. La pista Timecode de la cinta (en el borde de la imagen) sirve para que la imagen y el sonido vayan a la vez (sincronizados).*

**3. SDDS – Pista de tono digital**
*El proceso SDDS utiliza los bordes exteriores derecho e izquierdo para grabar la información de sonido.*

**4. Dolby A / Pista de tono Dolby SR**
*Ambas pistas de sonido analógicas contienen la banda sonora en formato estéreo. Se utilizan en caso de emergencia, cuando el sonido digital falla. Por lo tanto, en una cinta caben, además de la información de la imagen, cuatro sistemas de sonido distintos.*

Desde ahora, el sonido es más realista: con Dolby Digital Surround EX, las naves suenan directamente desde atrás y se alejan sobre las cabezas de los espectadores.

## ¿De dónde sale la información del sonido y el habla?

**Así funciona el aparato de sonido del proyector**

La luz de dos fuentes de luz separadas (diodos) atraviesa las pistas analógicas y digitales de sonido de la cinta. Cae sobre dos elementos fotosensibles, que transforman la luz en señales eléctricas.

La señal de sonido analógico sólo se utiliza en caso de emergencia.

La señal de sonido digital pasa por 6 u 8 canales.

Estos elementos fotosensibles transforman la luz en señales eléctricas, que van a los altavoces.

Las lentes ópticas del aparato de sonido del proyector sirven para la impresión detallada de las pistas de sonido.

La película se mueve en esta dirección a través del proyector.

Digital Surround EX: la compañía se asegura de que el sonido del cine se escuche tal y como lo han mezclado los técnicos de la película. Por esta razón, los miembros del equipo de THX van de sala en sala para comprobar las instalaciones de sonido y examinar si distorsionan. Si todo está en orden, obtienen un certificado especial que tiene que renovarse cada año.

## La madurez del sonido digital

Ni más ni menos que George Lucas está detrás del entramado de THX. El motivo: en 1983 llevó al cine *El retorno del Jedi*, y no quedó contento con el resultado. Se rumorea que se enfadó porque algunos operadores de cine descuidados habían echado a perder la acústica de su película. Muchos espectadores no pudieron disfrutar al máximo de los efectos especiales de sonido, que se crearon con esfuerzo.

La calidad de sonido recibió un nuevo impulso a principios de los 90. En Dolby Digital, dts y SDDS se sustituyó la pista de sonido analógica por una digital, y se logró de golpe la calidad de sonido del CD Audio.

Pero todavía no ha desaparecido la pista de sonido analógica: todas las películas contienen una banda de sonido en este formato. Esta pista sirve como sustituto, por si se diera algún fallo en la digital. El proyector que lee la información de sonido en la cinta puede rayar la pista analógica después de miles de proyecciones: es por esto por lo que George Lucas sólo quiere hacer películas digitales. En junio comenzó la prueba piloto con proyectores sólo digitales en cuatro salas americanas. Según Lucas, éstas van a ser las salas del futuro. Con su *Episodio I*, ha sido el primero en dar este gran paso. ¡La tecnología avanza a la velocidad del sonido!

# Panorámica de los sistemas de sonido más importantes

**A mediados de los años 20 se pudo meter por primera vez una pista de sonido junto a la información de imagen en la cinta. La primera película sonora fue 'The Jazz Singer'. Pero hasta 50 años más tarde, el sonido estéreo no apareció en los cines. Cada mejora de audio aparece con una película determinada.**

### Dolby A y Dolby SR



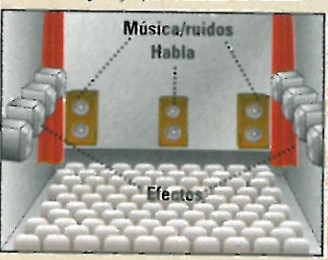


1977: La Guerra de las Galaxias



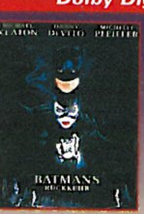
1990: Bailando con lobos

George Lucas fue el primero en utilizar el proceso de varios tonos de **Dolby** con La Guerra de las Galaxias. Trece años más tarde, Dolby perfeccionó la técnica con el **Dolby SR:** con ello, los cineastas podían generar más dinámica (la relación entre tonos altos y bajos) al mezclar el sonido.




Detrás de la pantalla hay dos altavoces a derecha e izquierda para los ruidos y la música en estéreo. El altavoz del centro reproduce el habla (el actor suele hablar en el medio). De los altavoces de la pared salen los efectos de sonido especiales, como las explosiones y los disparos.

### Dolby Digital y dts

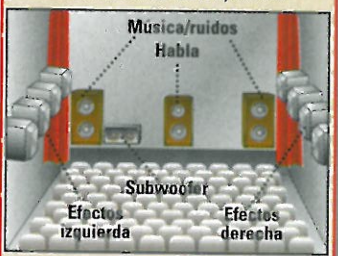



1992: Batman vuelve




1992: Parque Jurásico

Aunque acústicamente no se note casi la diferencia, **Dolby Digital** y **dts** toman caminos totalmente distintos: en Dolby Digital se guarda el sonido como '0' y '1' entre la perforación de la cinta. El dts se utiliza como memoria CD-ROM, que se reproduce sincronizado con la película.




Cada altavoz está conectado a seis canales de tono. Detrás de la pantalla también está el subwoofer para los graves y dos canales de efectos de sonido para las mitades derecha e izquierda de la sala. Así tienes la sensación de que el motor de las naves retumba alejándose en estéreo.

### SDDS

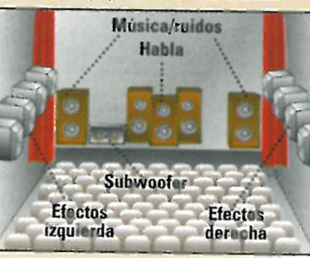



1993: El último héroe




1998/1999: Matrix

El sistema **Sony Dynamic Digital Sound (SDDS)** tiene hasta ocho canales de tono. Es la técnica más complicada y cara, pero también la que mejor sonido genera. En España son todavía pocas las salas que lo incorporan, pero en EE UU hay 5.800 cines que están equipados con esta técnica.



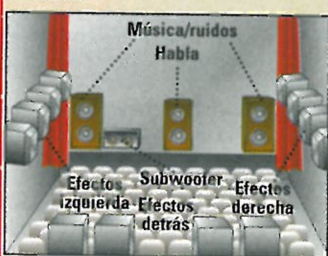

En SDDS hay un subwoofer y cinco altavoces enormes detrás de la pantalla. Los efectos de surround están divididos, como en Dolby Digital, en canales para la mitad izquierda y derecha de la sala: las películas con 8 canales, como Godzilla, te harán conocer una nueva dimensión del sonido.

### Dolby Digital Surround EX



1999: Star Wars – Episodio I: Amenaza fantasma

El formato **Surround EX** es una ampliación de Dolby Digital. Con un par de altavoces adicionales en la parte trasera de la sala y sin demasiado coste, los dueños de las salas pueden poner su viejo Dolby a la altura de la técnica más moderna.




Dolby Digital Surround EX ofrece tres canales de tono separados sólo para efectos. Muchas salas también tienen altavoces en la última fila. El tercer canal de efectos hace que los sonidos salgan directamente de detrás de tu espalda, se dirijan hacia la pantalla o vayan de derecha a izquierda.

Texto: Karen Oetzel · Fotos: Close Up Posters, Ostfilderm; Archivo BRAVO. Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk

**El formato de música MP3 ha reunido millones de seguidores en los últimos tiempos. Ponte manos a la obra: aquí te explicamos cómo codificar música en MP3 sin demasiadas complicaciones.**

# Haz tu propio MP3 en una hora

El nuevo formato de música MP3 comprime canciones, que normalmente ocuparían mucho espacio en el disco duro, en archivos mucho más pequeños y manejables. Para ello, un software muy avanzado analiza qué frecuencias no son perceptibles para el oído humano y las elimina. El resto se trata simplemente de una compresión de software, que convierte la canción en un pequeño archivo.

Esta nueva técnica fue inventada por el Instituto Frauenhofer y el productor de software Xing, de manera que sólo ellos pueden conceder licencias a otros fabricantes de MP3-Encoders (nombre que reciben los programas que comprimen audio).

Hemos querido basar nuestro reportaje en uno de los codificadores o encoders, que se puede conseguir en Internet como freeware (es decir, como software gratis): el NexENCODE 2.0. Este programa puede alcanzar un ritmo de compresión máximo de 320 KBit por segundo, y funciona bajo Windows 95/98 y NT 4.0.

Justo antes del cierre del presente número, apareció una versión Beta del producto sucesor NexENCODE 3, pero su funcionamiento aún no era estable. La versión 2.0 evaluada se puede conseguir en la actualidad.

Codificar una canción es muy sencillo: necesitas un ordenador con las versiones de Windows nombradas, así como un CD-Player en el que puedes reproducir una canción de tu elección. Además, la codificación funciona con cualquier otra fuente (por ejemplo con tus propios vinilos o casetes), que pasarás a tu PC por la conexión Line-in de tu tarjeta de sonido.

## INFO

### Codificar MP3 es legal

Es totalmente legal cargar un CD original de música en el ordenador y codificarlo como MP3.

Sin embargo, no puedes introducirlo en Internet sin la aprobación de sus creadores, porque puedes perjudicar a los músicos y a la industria discográfica y, por lo tanto, es penalizable.

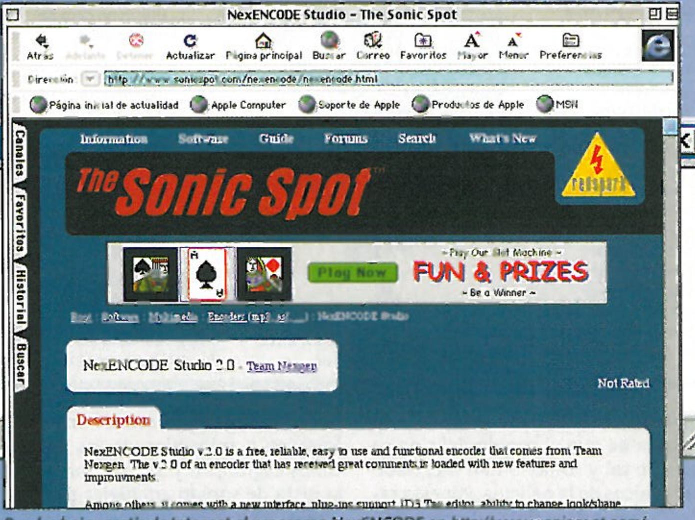
De todos es conocida la existencia de recopilatorios de hasta 14 CDs de audio comprimidos como MP3 en uno solo. Si lo haces para usarlo tú, no es delito, pero recuerda que si comercias con él estás incurriendo en un grave delito que puede estar penalizado hasta con la cárcel.

## 1. Instalar el software

Podrás encontrar el MP3-Tool NexENCODE en la siguiente dirección de Internet: *http://www.sonicspot.com/nexencode/nexencode.html*.

Se puede bajar el programa con una conexión RDSI en unos 10 minutos. Si la web está sobrecargada, podría tardar en bajar media hora.

Una vez que la herramienta esté en el disco, basta con hacer doble click en el archivo NCODES20.EXE. El setup instala el software de 32 bit-Software en la carpeta *Programas*. No hace falta señalar más detalles técnicos. Arranca el NexENCODE después de instalarlo desde **Inicio – Programas – NexENCODE.**




*Puedes bajar gratis de Internet el programa NexENCODE en http://www.sonicspot.com/nexencode/nexencode.html. Tardarás entre 10 y 30 minutos, según el tipo de conexión.*

## 2. Ajustar los bits

Después de arrancar, debes abrir el menú de NexENCODE: si no arranca por sí solo, haz click con el botón derecho del ratón en la ventana superior del programa. En este menú, haz click en el comando **Opción de diálogo (Options dialog)**. En la ventana que saldrá a continuación, aparece una lista con el nombre **Velocidad de bits (Bit rate)**, que se abre haciendo click con el botón izquierdo del ratón.

La calidad de grabación depende del muestreo al que esté hecha: la más alta, de 320 KBit, genera el mejor sonido. Cierra la ventana después de este ajuste con el botón de abajo a la derecha.

*En la ventana Opción de diálogo puedes ajustar la velocidad de bits para la codificación. Cuanto más alta sea, mejor será la calidad de sonido de tus archivos MP3.*






## 3. Introducir temas

En tus primeros intentos tienes que trabajar con un CD de música normal. Introduce el CD de música en el reproductor e interrumpe el CD-Player de Windows cuando empiece a funcionar haciendo click en **Cerrar**.

Los archivos MP3 también pueden guardar información como títulos de canciones o el nombre del grupo, además de los datos de la música: para introducir estos datos, haz click con el botón derecho del ratón en NexENCODE y escoge **Id3 Tag Editor** del menú principal.

La ventana incluye espacio para el nombre del grupo, el título del disco, el título de la canción y, a la vez, puedes introducir el año y el género musical. Haz click en **Stereo** y **OK** en la parte inferior de la ventana. Tus datos no sólo aparecen al escuchar la canción con Windows; también lo harán en el display del walkman MP3.

NexID3
Title: Dj
Artist: Dover
Album: Late at night
Year: 1999 Genre: Heavy Metal
Note: Mi primera prueba con el MP3
Mp3 File Info
Sample Frequency:
Version:
Bitrate:
Emphasis:
Delete Tag
Error Protected | Copyrighted | Stereo
OK | Cancel

*Los archivos MP3 también pueden guardar información sobre el tema. la ventana ID3 Tag Editor, toma los datos correspondientes; luego se pasan al archivo MP3 completo.*

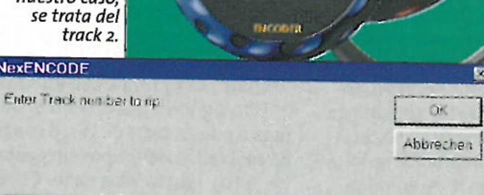
## 4. Codificar MP3

Haz click en el botón **Track** de la ventana de NexENCODE para introducir el número de la canción del CD de música. En este caso se trata del segundo título del CD 1, es decir, el track 2. Después de confirmar con **OK**, el codificador sabrá con qué nombre de archivo clasificará el MP3; basta con hacer click en **Guardar**.

El CD-Ripper del NexENCODE se pone en marcha: el programa comienza automáticamente a reproducir la canción del CD en el disco duro y lo codifica. Necesitarás algo de tiempo para ello: dependiendo de la duración del tema, este proceso puede durar hasta media hora. En nuestro caso, el NexENCODE necesita unos 10 minutos para la canción *DJ* de Dover. La duración de la codificación depende en su mayor parte de la potencia del procesador de tu PC y de otros programas que funcionan bajo Windows (mira la caja de consejos).

Al grabar la canción, en el disco duro, se crea un archivo WAV en la carpeta C:\. Este archivo temporal se borrará más tarde, ya que el NexENCODER lo tiene previsto en sus configuraciones básicas. Evitar que cree un WAV es imposible, ya que es la forma de conseguir el mejor sonido.

*Introduce el número del track del CD de música. Lo mejor que puedes hacer es sacar el número del índice de canciones del CD. En nuestro caso, se trata del track 2.*



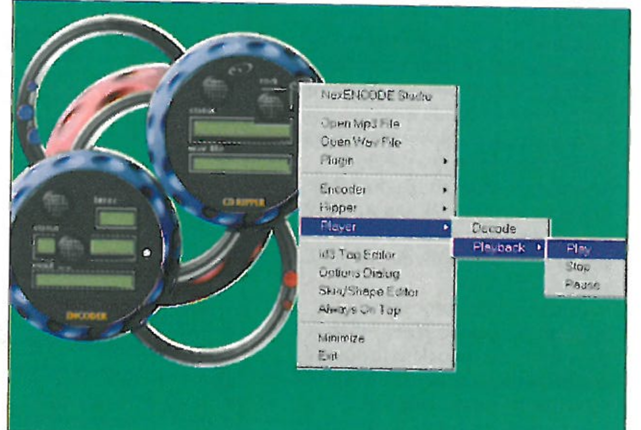

## 5. Controlar temas MP3

Cuando el NexENCODE haya acabado su trabajo, comienza a reproducir el MP3. El programa no sólo funciona como un Ripper y un codificador de CD, sino también como decodificador (reproductor) para poder escuchar los MP3s que quieras. Haz click en **Sí** para poder poner en marcha las canciones comprimidas.

Si luego quieres escuchar otros archivos MP3, vuelve a hacer click con el botón derecho del ratón en el CD-Ripper y escoge **Open MP3 File**. El comando **Player – Playback – Play** pone en marcha el archivo.

El ritmo de compresión de uno de estos archivos MP3 es bastante alto: la canción *DJ* de Dover necesitaría un espacio de unos 37 MBytes en el disco duro si fuera grabada como WAV sin comprimir.

NexENCODE habrá fabricado en poco tiempo un MP3 con un tamaño de sólo 6 MBytes y una calidad de primera.




*Después de la compresión puedes escuchar el título actual. Utiliza para ello el comando Play. Con Open MP3 File, puedes reproducir otros MP3s.*

### consejos

**¡Codificación exclusiva!**

En este caso, "exclusiva" significa que el codificador MP3 funciona sólo bajo Windows. Será mejor que mientras estás codificando cierres otros programas como juegos, tratamiento de textos o Internet, por ejemplo.

La razón: si el procesador de tu PC reclama potencia para otras actividades, al codificador le faltará la necesaria para realizar su trabajo. Esto puede dar como resultado que se introduzcan pequeños fallos en el archivo MP3 cuando se comprima. Estos errores resultan muy molestos: cuando reproduzcas el archivo, se oirán unos ruidos de fondo muy desagradables.

Ten esto en cuenta: el programa NexENCODE requiere mucha potencia. Si Windows parece colgarse durante la compresión, tu ordenador no se habrá roto: se habrá sobrecargado y *despertará* en cuanto acabe.

Texto: André Zurawski

12:55

4/99 **INTERNET**

# MP3

## Música en Internet

**Los fans están contentos, pero la industria discográfica se pone a temblar: el formato de audio MP3 amenaza este sector. Aquí te explicamos en qué consiste el 'invento'.**

*Alanis Morissette*
*Tiene una página de su Live-Tour de agosto con archivos MP3:* ***www.alanisandtori.com***

*Ice T.*
*Si quieres escuchar el último single de este rapero, pásate por* ***www.mp3.com***

02:10 SCREENFUN HITS 3.TRACK


Texto: Christiane Strobel · Info: Dr. Gero Himmelsbach · Fotos: ACTION PRESS (2), Archivo BRAVO/Fryderyk Gabowicz (2)


Si alguna vez has intentado mandar música por la red o bajarla de Internet, seguramente te habrás encontrado con algún problema: los archivos de audio son muy grandes. Una canción de unos cuatro minutos en formato WAV ocupa unos 40 MBytes. Con este tamaño es casi impensable que te los bajes; por ello, existen distintos procesos para reducir el tamaño de los archivos de sonido. En el lenguaje técnico se llama *comprimir*.

Un ejemplo de formato de audio comprimido, aunque no de tanta calidad, sería por ejemplo Real Audio ('.ra'). Al transformar el audio en un formato de este tipo se pierde determinada información del archivo. La calidad de audio de una canción '.ra' no es tan buena como la original.

Pero esto no ocurre con el nuevo formato de audio: el MP3 saca provecho de las cualidades del oído humano, que no puede percibir algunas frecuencias de las canciones. Cuando el MP3 borra estas frecuencias, los archivos de música se comprimen sin que se note la pérdida de calidad. **El resultado son archivos con calidad de CD, aproximadamente diez veces más pequeños de lo que eran en un principio.**

No es de extrañar que la industria discográfica esté preocupada; gracias al formato MP3, es muy fácil *insertar* CDs enteros en Internet. En poquísimo tiempo se ha creado un mundillo de copias piratas, que pasan audio a formato MP3 y lo colocan en su web.

Esto significa que cualquier internauta puede sacar de la red canciones de casi todos los grupos sin gastarse un duro y grabárselas en un CD; el único inconveniente es que puede que se note un gasto adicional en la factura de Internet. Pero hacer esto es ilegal: en España todavía no se ha dado ningún caso de denuncia, pero en países como Alemania, se penaliza a aquellas personas que saquen canciones copiadas ilegalmente en Internet o las distribuyan (ver caja de info).

**Existen músicos que ofrecen sus trabajos gratis en Internet de forma totalmente legal.** Artistas como Public Enemy *(www.publicenemy.com)*, Greta y los Garbo *(www.gretaylosgarbo.com/ie4.htm)* o Beastie Boys *(www.beastieboys.com)* ponen canciones en formato MP3 en sus páginas personales para uso y disfrute de sus fans, incluso antes de que sus CDs salgan al mercado.

Otras páginas como *www.musicaactual.com* ofrecen además a los artistas desconocidos la posibilidad de dar a conocer sus trabajos en este nuevo formato musical.

Si quieres, puedes recurrir a la página oficial de MP3, *www.mp3.com*, con millones (literalmente) de canciones para descargar.

Si eres aficionado a la música, MP3 ofrece a tus oídos todo un mundo de posibilidades, y si no te lo crees... ¡Sigue estos cuatro pasos!

## Cuatro pasos para ser un experto en MP3

### 1. Descargar software




***www.mp3-now.com*** *te ofrece información y un montón de soft para descargar.*

Para oír archivos MP3 necesitas un programa que los reproduzca. Puedes encontrar MP3-Player completamente gratis en la red.

En la página general de información de MP3 *www.mp3-now.com* encontrarás una serie de reproductores muy recomendables. El más extendido es *WinAmp*. Gracias a su popularidad, los fans han vestido el programa (se dice que lo han dotado de *skin*, piel en inglés) y han programado funciones adicionales, llamadas plug-ins. También merece la pena visitar *www.nullsoft.com*: allí encontrarás skins para convertir tu *WinAmp* en *Descent 3* o hacer bailar tu monitor al ritmo de la música.



***Greta y los Garbo***
*Uno de los primeros grupos españoles que se atrevieron a colocar su música en la red:* ***www.gretaylosgarbo.com/ie4.htm***

***Beastie Boys***
*Las bestiecillas del rap ponen a tu disposición algunos de sus temas en MP3 en su site oficial* ***www.beastieboys.com***

## INFO Cuidado con los archivos MP3 ilegales

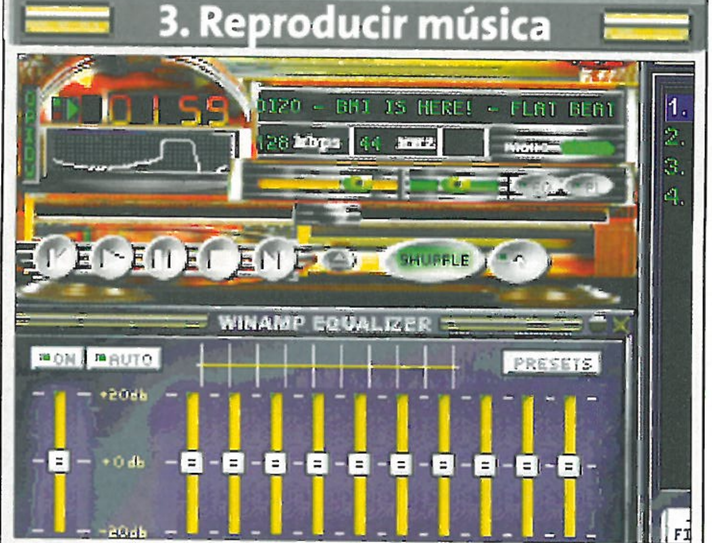
**1** Quien baje archivos MP3 ilegales de Internet a propósito, podrá ser penalizado, sea para uso propio o de terceros. Si descargas archivos MP3 ilegales de Internet y te pillan, la compañía te podrá pedir una indemnización por daños y perjuicios.

**2** Se pueden crear archivos MP3 propios, pero solamente para uso privado. Además, sólo puedes utilizar un CD original, es decir, la fuente de archivos MP3 no puede ser una copia pirata, ¡te la estarías jugando!

**3** Piénsatelo muy bien antes de pasar música codificada por ti a tus amigos, es un delito y puedes ser penalizado. Además si un amigo te deja un archivo MP3, no debes copiarlo. Las autoridades suelen dar con los piratas de archivos MP3 si algún *amigo* les delata. Por lo tanto, es mejor que no toques los archivos MP3 ilegales. ¡Saca solamente provecho a la música legal de Internet!




## 3. Reproducir música




*Después de bajarte las canciones de Internet necesitarás un MP3-Player como* WinAmp.

**B**aja las canciones de Internet que quieras. Con un módem de 56k puedes descargar una canción de tres minutos en 7 u 8. Con un módem de 28,8k, necesitarás entre 15 y 20 minutos. Luego, pulsa el botón play del MP3-Player y disponte a escuchar la música.

También puedes grabar los archivos MP3 en un CD. En uno caben aproximadamente 14 horas de música. Estos CDs con canciones MP3 no se pueden reproducir en cadenas de música normales.

Para poder escuchar archivos MP3 sin ordenador, necesitas reproductores especiales. En los siguientes números de SCREENFUN haremos un test de todos los MP3-Player dentro de la sección de Hardware.

## 2. Encontrar canciones




*Un estupendo motor de búsqueda para archivos legales de MP3:* ***www.listen.com***

**E**ncontrar música es sólo recorrer la mitad del camino para ser un experto. En los clásicos motores de búsqueda en Internet, como Altavista (*www.altavista.com)* o Yahoo *(www.yahoo.com),* MP3 se han convertido en las siglas de búsqueda más comunes. Existen algunas páginas web que están especializadas en la búsqueda de archivos MP3.

Si quieres estar seguro de que te mueves en terreno legal, elige *www.listen.com.* Se trata de un motor que sólo busca música que se puede bajar con el permiso oficial de las discográficas y de los propios artistas. Pero en *mp3.lycos.com* se puede buscar sin límites, aunque algunos links de downloads no funcionan.

En *www.mp3.com* encontrarás un archivo completo de canciones *legales,* pero casi siempre se trata de temas de artistas desconocidos o de fragmentos de canciones.

## 4. Hacer tus propios MP3s




*El software* RealJukebox *transforma canciones de CD en formato MP3.*

**S**e pueden transformar canciones a formato MP3 para fines privados. Esto puede resultar útil para ahorrar espacio a la hora de archivar música, por ejemplo.

El proceso sólo requiere dos pasos: primero, el ordenador lee el CD como formato '.wav'. Ten en cuenta que una canción de 4 minutos ocupa entre 40 y 50 MBytes aproximadamente. En segundo lugar, los archivos del formato '.wav' se transforman en MP3. Para realizar la lectura se necesitan un CD-Ripper, y para transformar los archivos, un encoder. Puedes conseguir gratis ambos tipos de programa en la página web *www.mp3-now.com.*

El software *RealJukebox* es muy recomendable. Se trata de un CD-Ripper, un encoder y un MP3-Player en uno. Podrás bajar este programa de la red gratis desde su página principal: *www.real.com.*




① Le encantan las mujeres, las pistolas y sus gafas: agente especial James West (Will Smith).

② Siempre arruinando los planes de su socio James: Gordon (Kevin Kline), junto a la cantante Rita (Salma Hayek).

Un lejano Oeste futurista: la superarma Tarántula ataca.

③ El agente secreto Gordon es un inventor aficionado, y su socio James West suele ser víctima de sus locas ideas.

④ Los dos agentes persiguen al Dr. Loveless (Kenneth Branagh): ¡está preparando un atentado contra el Presidente!

⑤ El arma secreta del malvado Dr. Loveless es un grupo cas bonitas con mucha sangre fría. ¡Mejor que una b

# WILD WEST

**La superestrella Will Smith y el director Barry Sonnenfeld convirtieron 'Men in Black' en un auténtico éxito de taquilla. Ahora, ambos vuelven a la acción, esta vez en el salvaje Oeste.**



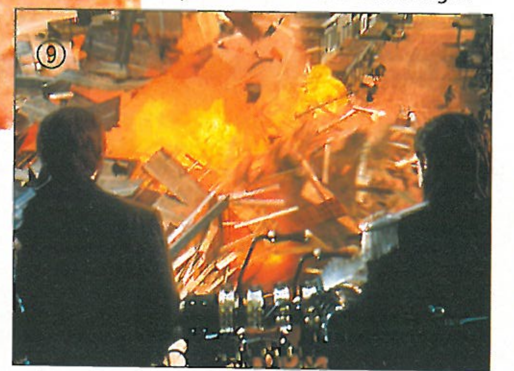
*En el vagón de lujo* The Wanderer, *James, Gordon y Rita trazan el plan para quitarse de en medio al Dr. Loveless.*



*Pero el Dr. Loveless no se lo va a poner nada fácil: ¡sus salvajes chicas le defienden con uñas, dientes... ¡y lo que haga falta!*



*¡Como estas ametralladoras con mira telescópica! Aunque el doctor todavía tiene un potente as escondido en la manga...*



*... ¡la súper* Tarántula, *el arma más infernal y potente jamás construida! Las cosas se ponen feas para James y Gordon... ¿Crees que podrán contarlo?*

En pleno siglo XIX nos encontramos con un sofisticado monstruo: una araña gigante de avanzada tecnología que transporta armas. ¿Quién hay detrás de tan sofisticado invento? El brillante pero diabólico Dr. Arliss Loveless (Kenneth Branagh), que llega al lejano Oeste en busca de venganza: ¡quiere eliminar al presidente de EE UU! Pero no va solo: su séquito es una horda de amazonas peleonas.

Los dos superagentes Artemus Gordon (Kevin Kline) y "West, James West" (Will Smith), con su carta de presentación a lo James Bond, son los encargados de impedírselo. Gordon y West tienen personalidades opuestas: James es un tío duro y un poco golfo al que le encantan las mujeres y no pierde ocasión en demostrarlo. El lema de James es: "Se hace lo que uno mejor sabe hacer", y lo que mejor sabe hacer es perseguir a criminales de todo tipo, o al menos, ¡eso cree! El mayor obstáculo para esta misión es el propio Gordon: inventa cosas fabulosas, pero nunca funcionan según lo previsto. Así, puede ocurrir que la mesa de billar sumergible del cuartel general o el elegante vagón de ferrocarril *The Wanderer* no sirvan para inmovilizar a ningún delincuente, ¡sino a su propio compañero!

Los más mayores tal vez hayáis oído hablar de la serie de TV *Wild, Wild West* (1965-1970), que se convirtió en serie de culto gracias a su mezcla de acción, western y ciencia ficción. **Ahora, el director de *Men in Black*, Barry Sonnenfeld, ha retomado el argumento de la serie para hacer su versión cinematográfica:** una mezcla de situaciones cómicas, divertidos diálogos y graciosos inventos en el marco de una historia alucinante, rematado con una exquisita banda sonora (ver caja), dan como resultado una jugosa y divertida película de acción. ¡Todos al salvaje Oeste!

Texto: Angelika Buscha · Info: Rainer Fellmann

## INFO
### Banda sonora salvaje

Allá donde vaya Will Smith, el éxito está asegurado. Ya sea de actor *(Men in Black)* o rapero *(Gettin' Jiggy With It)*, esta estrella marca récords de ventas.

Y ahora, ha colaborado en su último peliculón, *Wild, Wild West*, con la canción principal. Y como Will Smith es toda una autoridad, se han reunido las canciones de hip hop que a él le gustaban; entre ellas, el dúo formado por Eminem y Dr. Dre *(Bad Guys Always Die)*, Blackstreet *(Confused)* o Faith Evans *(Mailman)*.



*La banda sonora de la película* Wild, Wild West*: ¡mucha marcha!*





| Acción 8 | Tensión 8 | Diversión 8 |
|---|---|---|

**Wild Wild West**
Comedia de acción/EE UU

Lanzamiento: 29.7. | rec. a partir de 12

http://www.wildwildwest.net

Intérpretes: Will Smith, Kevin Kline, Salma Hayek, Kenneth Branagh, Bai Ling

**Una pareja de duros agentes con lemas absurdos hacen de las suyas en el lejano Oeste.** 8



De izq. a derecha, los héroes de la película: el feo, el bueno y el guapo misterioso.



Esta momia, más que miedo, lo que da es mucho asquito.

# VERANO DE MIEDO

¡La cartelera de verano ha sido tomada por momias, vampiros y monstruos! Deja el *Silent Hill* un rato y vete al cine... ¡a ver si te atreves!

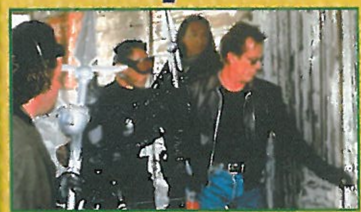
## La Momia

Una aburrida bibliotecaria y su torpe hermano se embarcan en la aventura de encontrar una mítica ciudad perdida. Les acompaña un simpático buscavidas, que resulta ser Brendan Fraser, el 'Tarzán' adicto al café y los trajes de Armani en *George de la Jungla*. A Brendan le mola la bibliotecaria y, claro, entre flirteo y flirteo, pasa lo que pasa: en un descuido, no se les ocurre otra cosa que leer en voz alta el libro maldito que libera a... ¡la Momia!
A partir de ahí todo son carreras, sustos, romance y diversión a raudales. Los muertos salpican la película durante todo el metraje, pero lo hacen con buen humor y de manera inconsecuente. Nada de escenas desagradables. Diversión garantizada para toda la familia... ¡menos para la abuela, que nunca se entera de nada!

Acción 8 · Tensión 5 · Diversión 9

**La Momia**
'Remake' de aventuras del clásico de terror.
Estreno: ¡YA! · Mayores 7 años
http://www.themummy.com
Brendan Fraser, Rachel Weisz, John Hannah, Kevin J. O'Connor, Stephen Dunham, A. Vosloo
Una delicia para saborear con palomitas y refrescos ¡Los efectos especiales son de lujo! **8**

## Vampiros



Los cazadores a punto de entrar en un chamizo infestado de chupasangres.

Si los vampiros relamidos y blandengues de *Entrevista con el vampiro* te dejaron frío, no te pierdas la última superproducción de serie B del siempre genial John Carpenter. Litros de tomate, gore y unos héroes de moralidad un tanto dudosa son los credenciales de esta película, que apuesta sin complejos por la acción brutal y la violencia explícita. La matanza del motel, con un súper vampiro centenario irrumpiendo en una fiesta y encajando tiros en el pecho, se recordará como una de las más espectaculares de la historia del cine de terror. Imprescindible para los fans del terror. ¡Sangrienta!



¡Las vampiresas son las más peligrosas!

Acción 8 · Tensión 6 · Diversión 7

**Vampiros**
Acción y gore con vampiros salvajes.
Estreno: ¡YA! · Mayores 18 años
www.spe.sony.com/movies/jump/vampi-
James Woods, Daniel Baldwin, Sheryl Lee, Thomas Ian Griffith y Tim Guinee
No es para estómagos sensibles. Lo mejor sobre el tema desde la genial *Sangre*



## Virus



Estos zombis robóticos no asustan a nadie. Donde esté Terminator, que se quite todo.

Un variopinto grupo de contrabandistas encuentra un barco ruso de investigación abandonado en medio del mar. Parece una ocasión única de hacer dinero fácil, pero... ¿porqué motivo lo habrán abandonado? *Virus* empieza fuerte, con mucho suspense, pero no sabe resolver. Las situaciones degeneran pronto en los tópicos manidos de siempre, en otra aburrida variante del tema *Alien*. La tensión se alarga demasiado y los monstruos aparecen de malas maneras, y sin emoción alguna. El bicho final mola, pero no es capaz de rematar sus faenas con dignidad y le pierdes el respeto enseguida. Hay detallitos gore que te impiden dormir irremediablemente en la butaca, ¡pero ni por esas! Los actores cumplen (Jamie Lee Curtis se asusta tan bien como siempre) pero nada pueden hacer para sacar a flote esta ruinosa producción.

Acción 4 · Tensión 3 · Diversión 2

**Virus**
Terror y suspense en alta mar.
Estreno: ¡YA! · Mayores 13 años
http://www.virusthemovie.com
Jamie Lee Curtis, William Baldwin, Donald Sutherland, Marshall Bell y Joanna Pacula.
¡Vaya patata! Predecible hasta la saciedad y mal hecha. No malgastes tu dinero en esto.



## Beowulf



Christopher Lambert contempla, extrañado, el psicodélico decorado medieval.

El monstruo Grendel anda suelto, ¡y se está merendando a toda la tropa! La única esperanza de detenerlo reposa sobre los hombros de Beowulf, un valiente mercenario cuyas técnicas de esgrima acrobática le hacen casi invencible. Ante semejante pedazo de héroe, la bella princesa Kyra (Rhona Mitra) no puede sino caer perdidamente enamorada...
El argumento parece un poco tonto, pero tiene la ingenuidad encantadora de los cuentos de hadas. Christopher Lambert, que cada vez parece más un personaje de videojuego y menos un actor, está fenomenal en su papel de héroe duro y enigmático ¡Lástima que las escenas de acción sean tan chapuceras!

Acción 4 · Tensión 6 · Diversión 7

**Beowulf**
Bicho malo y fantasía medieval desmadrada.
Estreno: ¡YA! · Mayores 13 años
http://www.christopherlambert.com
Christopher Lambert, Rhona 'Lara' Mitra, Otto Götz, Oliver Cotton y Layla Roberts.
Técnicamente mediocre, se salva por la interesante historia y los atractivos personajes.



Rhona Mitra, la primera Lara Croft, luce palmito para regocijo de todo el público.

# WEBS manga

**¡El manga arrasa, y en Internet mucho más! Miles y miles de páginas así lo atestiguan. Hay de todo, pero aquí te seleccionamos lo más apetitoso.**

● Si ya eres un *mangoso* y el inglés no te supone ningún problema, hay muchas páginas excelentes y muy completas que saciarán tu hambre de imágenes, artículos y noticias sobre tu afición. Las imprescindibles son las siguientes:

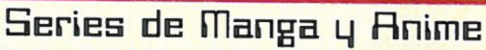
## Páginas extranjeras

Anime Manga Internet Directory:
**http://jupiterknight.dragonfire.net/anime/index.htm** → No demasiado extensa, pero bien hecha y con información útil (sobre todo si compras manga y anime editado en Estados Unidos). Incluye artículos breves evaluando mangas, muchos de los cuales se han publicado aquí.

Serpent's Anime Page:
**http://www.serpent.org** → Aquí hallarás un paraíso de canciones en formato mp3. Dispones de CDs completos, listos para descargar a tu disco duro. De esta manera, puedes oírlos cómodamente antes de comprarlos y evitarte sorpresas.

Otaku World:
**http://otakuworld.com/ohome.html** → Colección de divertidas y variadas cosillas manga para tu ordenador: temas de escritorio, salvapantallas, juegos... ¡El sueño de todo *otaku* informatizado!

Revistas Online:
**http://www.ex.org** y **http://www.animecraze.com** → Dos buenas revistas que, al no tener versión de papel, sólo podrás leer en Internet.



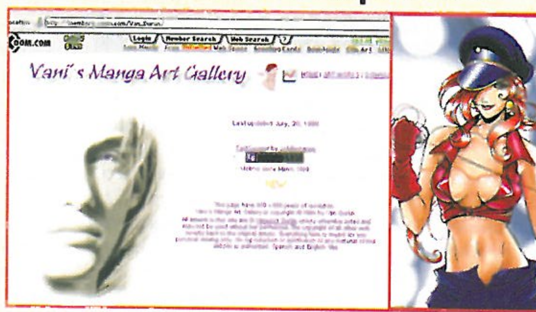
## Series de Manga y Anime

● No todas las páginas web tienen que tener dibujos fastuosos o diseños exóticos y revolucionarios para ser excelentes. Un buen ejemplo de esto es la página oficial de Ace o Nerae! (cuya versión animada se tituló aquí *Raqueta de oro*) en **www.ctv.es/USERS/totoro/acenerae/spanish/acenerae.htm.** Es un admirable ejemplo de cómo hacer bien una página especializada, con artículos bien razonados y un excelente nivel de redacción. Pero si lo que quieres es reírte, te recomendamos la Fanatic Web en **http://come.to/fanatic.** Hace gala de un estupendo sentido del humor que ya nos gustaría ver más a menudo. ¡Atención a los delirantes 'patrocinadores' de la página, entre ellos un divertido y vacilón Ultraman rebautizado como *El brigadier Pepis!*

## Terminología manga

**Manga:** palabra japonesa que se traduce por 'cómic'. En Occidente se usa para denominar al estilo y características distintivas del cómic japonés. Así, se puede decir de un occidental que 'dibuja manga'.
**Anime:** se refiere a series y películas de animación japonesa inspiradas en la estética manga.
**Otaku:** un fanático japonés del manga que ha llevado su afición demasiado lejos, viviendo casi exclusivamente por y para el manga.
**Mangoso:** término *made in Spain* aplicado a los *otakus* españoles, aunque menos radicales que los japoneses.
**Shojo:** manga juvenil de temática femenina. El *shonen* es término referente al masculino.
**Hentai:** designa todo lo relativo a la pornografía y el erotismo. ¡Ni se te ocurra entrar en una página *hentai* sin ser mayor de edad!
**Yaoi:** género del manga que trata las relaciones homosexuales.

## Autoras españolas




● Para encontrar un buen manga en la red no hace falta irse muy lejos. En España contamos con magníficos artistas que emulan las hazañas gráficas de los grandes autores japoneses. Los dibujos de Neko-chan, la autora de la popular *Sailor Macarena*, los encontraréis en Lola Palacio's web: **www.teleline.es/personal/nekochan** ● Vanessa Duran está preparando el manga *Sheol* y os ofrece un jugoso avance de su trabajo en Vani's Manga Art Gallery: **members.xoom.com/Van_Duran** ● También te recomendamos la obra de Studio Kösen: **www2.crosswinds.net/members/~kosen/** Su grafismo tiene un aire muy *yaoi*, pero la calidad del dibujo es ¡alucinante!

*Las páginas sudamericanas de manga están dominadas por* Sailormoon *y sus amigas. Pásate por* Mandala de Fuego *en* **rei.simplenet.com/anillo/ mandala** *y echa un vistazo a su directorio. ¡Es como una fiebre!*

*Con docenas de páginas dedicadas a ella, Alita es uno de los personajes manga favoritos de la red.*

## Buscadores y directorios

● ¿No has tenido bastante? ¿Todavía quieres más? Pues te recomendamos que vayas sin dudarlo al **Anime Web Turnpike,** un extraordinario buscador especializado en manga al que podrás acceder en **anipike.com.** Aquí se listan cientos de páginas de tema manga, también en español. No es muy vistosa, pero para realizar búsquedas eficaces no tiene igual: todo está ordenado y clasificado como si de un *Yahoo!* o *Altavista* se tratase. Añadir esta megapágina a tus favoritos o *bookmarks* es todo lo que necesitas para tener el manga de la red a tus pies. ¡Lo que no encuentres en Anipike, es que no vale la pena!



# Mi web

**¿Tienes que compartir la conexión a Internet con otras personas? No es razón para que renuncies a tu privacidad en la red. ¡Esto es lo que tienes que hacer!**




**No todo el mundo tiene una conexión propia a Internet. Puede que tengas que compartirla con tus hermanos y tus padres pero, si eres listo, puedes acceder a tu propia página, dirección de correo electrónico y navegar en privado. Además, algunos de los siguientes trucos los puedes utilizar también en un CiberCafé.**

*Con el programa de e-mail Outlook Express se pueden administrar muchos usuarios y direcciones de correo. En Archivo – Identidades – Agregar identidad nueva creas un perfil personal de usuario.*

## 1. Dirección privada de e-mail

Normalmente tu proveedor te proporciona un buzón de correo electrónico. Pero en Internet también hay compañías que ofrecen servicios de correo electrónico gratuitos a todos los usuarios. Cualquiera que acceda a la red puede registrarse y crear su propio buzón. Si compartes la conexión no tienes por qué compartir el correo; puedes utilizar una dirección de correo personal y leer noticias y enviar mensajes desde allí. Un buen servicio de correo en español es el que ofrece Léttera.

- En primer lugar, vete a la página oficial de Léttera: *www.lettera.net.* Allí puedes solicitar una dirección de e-mail, haciendo clic en el botón que pone **Date de alta.**
- Invéntate un nombre de usuario. Tienes que introducirlo en el recuadro donde pone **Identificador** y tu dirección de correo será: *nombredeusuario@lettera.net*
- Invéntate un código de acceso que deberás introducir en la siguiente ventana, donde pone **Contraseña.** Sólo podrá acceder a tu buzón de correo electrónico aquél que conozca tu código. ¡No dejes que nadie lo descubra!
- Rellena el formulario de inscripción que aparece en la pantalla y después pulsa **Darse de alta.**
- Ya has creado tu dirección personal, a no ser que algún otro usuario ya tenga tu nombre de identificador. Si es así, ¡vuelve a intentarlo con otro nombre!
- Vuelve a la página principal de Léttera, introduce tu nombre de identificador y tu contraseña. Así accedes a tu buzón personal. ¡Ya puedes enviar y recibir mensajes!

*En Léttera y otros servidores de Internet puedes tener tu propio buzón de correo electrónico. Introduce tu nombre de usuario y tu contraseña en* **www.lettera.net.**

## 2. Administrar el correo

Si normalmente accedes a la red desde tu casa y no desde un Internet Café, entonces querrás ir directamente a tu buzón sin usar la web. Para poder tener tu cuenta de correo personal puedes solicitar un usuario gratuito a Teleline en *www.teleline.es.* Después de rellenar un formulario con tus datos, ya estarás listo para usar tu cuenta de correo. Para ello, has de configurar el buzón en un programa de correo electrónico. El programa de correo Outlook Express forma parte del navegador del Microsoft Internet Explorer y del Windows 98. La nueva versión 5.0 ofrece posibilidades cómodas para administrar direcciones de correo para distintos usuarios.

- Arranca Outlook Express y vete a **Archivo – Identidades – Agregar identidad nueva.**
- Introduce un nombre para el nuevo apartado de correo y escoge la opción **Preguntar por una contraseña al empezar.**
- Invéntate una contraseña, que tendrás que introducir dos veces. Con ella protegerás tu correo y tus noticias de los ojos curiosos de extraños.
- Outlook Express te preguntará si ha de cambiarse a la nueva identidad; confirma con **Sí.**
- Introduce el nombre que quieres que aparezca como remitente de los mensajes que envíes.
- En las siguientes ventanas te aparecerán una serie de configuraciones para el servidor de correo. Introduce tu dirección de correo en Teleline. Para **Servido[r] de correo entrante** la configuración correcta e[s] *pop3.teleline.es* y para **Servidor de correo saliente** uti[li]za *mailhost.teleline.es.*
- Finalmente, introduce tu nombre de usuario de co[r]rreo y la contraseña correspondiente. Después, haz clic en **Finalizar** y el buzón ya está configurado.
- Importante: al salir de Outlook Express, ciérralo co[n] **Archivo – Identidades – Cerrar Identidad actual.** Cuan[do] se vuelva a arrancar, sólo podrá ver tu correo el qu[e] introduzca la contraseña correcta. Si no cierras bien [el] Outlook Express, la próxima vez que se abra, ¡aparece[-] rá el último correo que hayas utilizado!

# tu web

**Administrador de perfiles**

Communicator almacena información acerca de la configuración de usuario, las preferencias, los marcadores y los mensajes almacenados como parte de la información de su perfil personal.
Haga clic en Nuevo para crear un nuevo perfil o seleccione un perfil y haga clic en el botón correspondiente para cambiar el nombre o eliminar dicho perfil, o para cambiar la contraseña.

Cuando haya finalizado, haga clic en Anterior para seleccionar un perfil e iniciar Communicator.

screenfun

Nuevo... | Cambiar nombre... | Eliminar... | Anterior

*El Profile Manager del programa Netscape Communicator sirve para que cada usuario pueda tener sus propias configuraciones.*

## 3. Determinar el perfil de navegación

Si navegas con el Netscape Communicator, puedes administrar los e-mails para distintos usuarios, además de bookmarks personales y criterios de navegación. Para ello, puedes utilizar el Profile Manager.

● Para iniciar Profile Manager, vete al menú de Windows **Programas** elige **Netscape Communicator – Utilidades – Administrador de perfiles de usuario.**

● Haz clic en **Nuevo** para crear un nuevo perfil de usuario.

● En la siguiente ventana, introduce el nombre y la dirección electrónica.

● Para determinar los criterios del servidor de mail, has de introducir *mailhost.teleline.es* en **Servidor de correo de salida.** En el cuadro **Nombre de usuario de servidor de correo** aparece tu nombre de usuario Teleline. Y en el cuadro **Servidor de correo de entrada** corresponde *pop3.teleline.es*.

● Haciendo clic en **Terminar** configuras el perfil del usuario y se arranca el navegador Netscape. Todos los ajustes que lleves a cabo desde este momento se guardarán en el perfil.

● De esta forma puedes configurar perfiles para otros usuarios del programa. La próxima vez que arranques Communicator, tienes todos los perfiles de usuarios a tu elección. Elige tu perfil y aparecerán tus criterios personales.

FortuneCity

20Mb DE ESPACIO GRATIS

HOSTING GRATIS

20Mb GRATIS

¡Regístrate ahora!

*En la página* es.fortunecity.com, *cualquier cibernauta puede configurar su propia página web; no necesitarás tener conocimientos de programación.*

## 4. Tu propia homepage

Para poder meter una página personal en Internet, tiene que estar almacenada en el proveedor de Internet. Aunque el proveedor no proporcione al cliente espacio en disco para guardar la página, o aunque entres en la red desde un Internet Café, puedes de todas formas crear tu propia página personal. Existen compañías en la red que ofrecen espacio para páginas. La empresa Fortune City, por ejemplo, ofrece a todos 20 MByte de espacio web gratuito.

● Navega a *es.fortunecity.com.* Pincha en **¡Regístrate ya!.** Escoge del catálogo un barrio para tus páginas, como por ejemplo, **Computadoras,** y haz click en **¡Regístrate ya!.** Todas las homepages de Fortune City están organizadas como una gran ciudad. Dependiendo del ámbito de interés, tu homepage se coloca en un barrio correspondiente con la dirección correspondiente: en **Computadoras,** por ejemplo, es el **Paseo del Hardware.**

● Introduce un nombre de usuario en la siguiente ventana, un password y una dirección de e-mail, y confirma los requisitos del usuario introducidos.

● Para mayor seguridad, tus datos vuelven a aparecer en la pantalla como si se tratara de un pasaporte. Después tienes que volver a introducir tu contraseña y nombre de usuario.

● Si prefieres no liarte a programar una página de Internet, puedes utilizar el **Home Builder** de Fortune City. Compones una página de distintas muestras. Puedes hacerlo sin saber de programación y lo puedes realizar desde cualquier Internet Café.

● Por supuesto, también es posible cargar las páginas programadas en el servidor de Fortune City. Para ello dispones de la función File Manager.

● Puedes realizar cambios en tu homepage introduciendo tu contraseña y tu nombre de usuario. ¡No dejes que nadie se entere y cambie tu página sin tu consentimiento!

**Continuación...**

**Cap. 5** **El tiempo es oro** Ahorrar tiempo online






ALL NEW SERIES...

# TEKKEN 2

**¡Ya está aquí! Los puñetazos, patadas, saltos y aventuras del 'Tekken 2' han llegado al papel. ¡Hazte con ellos!**

Todo ocurre en un oscuro y frondoso bosque al que muy poca gente tiene acceso. Allí se reúnen luchadores para pelear clandestinamente... ¡No debe enterarse nadie! Uno de los duelos más difíciles es uno en el que interviene la mujer-gato, una gran luchadora. "Muérete rápido, ¡así podré largarme cuanto antes!", le dice a su contrincante en pleno combate. Pero en un descuido, se lleva una patada mortal y cae al suelo desvanecida... ¿Estará muerta?

Con esta incógnita terminaba la última parte del cómic *Tekken 1*. Hasta ahora, no sabíamos que había pasado, ¡pero ya tenemos la respuesta! Porque *Tekken 2* se acaba de poner a la venta. La mujer-gato se salvó porque un misterioso encapuchado la sacó del campo de batalla en el último momento. Éste es ni más ni menos que Paul, el protagonista de *Tekken 2*. ¡Pero no está solo! En sus andanzas le acompañan sus compañeros: Roger, el canguro boxeador; Michelle, con su fantásticas y deslumbrantes patadas; Marshall Law el más rápido y ágil, y Kuma, un oso cuyo golpe más espectacular es atacar a sus oponente mordiéndoles en el cuello.

El primer combate *en papel* tiene lugar en una discoteca: Jack llega en su ruidosa moto con su cazadora de cuero. ¡Y tiene ganas de *juerga!* "¿Ves todos esos tipos?", le dice a un amigo. "Están ocupando el lugar por el que yo quiero pasar. Mira y aprende... ¡Boom!, ¡crock!, ¡aaghh...!". Jack se abre camino a empujones y puñetazos hasta llegar a su *objetivo* en la pista de baile. "¡Vaya tía buena!", dice. No puede resistirse y se acerca a ella. "Hey, nena... ¿Quieres pasar la noche con un auténtico hombre", pregunta. Pero parece que para ella la idea de pasar una noche movidita es diferente... En un segundo, Jack se ve inmovilizado por la chica ¡y se lleva una paliza de tomo y lomo!

Esto es sólo una muestra de una de las historias que hay en *Tekken 2*. Además de chicas explosivas que saben muy bien cómo defenderse, también podrás ver en acción a soldados profesionales, japoneses y hasta ¡luchadores de sumo!

El cómic está en inglés (sólo existe de importación), pero si no lo encuentras en tu tienda o kiosco, puedes pedirlo en Internet.

## LOS CÓMICS

*Tekken 2* es el cómic del juego del mismo nombre. Así que, ¡tendrás en papel todos los golpes y los personajes! Aunque en el cómic también hay algunos personajes nuevos. De momento, sólo ha salido la primera entrega y, desgraciadamente, en inglés. El precio es de 365 pts., y no tendrás problemas para encontrarlo en tiendas especializadas.

## INFO

**¡El principio de todo!**

**El juego para Playstation: 'Tekken'**

*Tekken* fue una revolución en el mundo de los videojuegos. Comenzó su andadura en las arcade, pero rápidamente dio el salto a las consolas. Se convirtió en una auténtica revolución y en el mejor juego de beat'em up. Ahora, ya hay tres partes del *Tekken* y... ¡hasta sus protagonistas han envejecido!

**La web oficial**

**www. knightstone.com**

¡Todos los cómics de *Tekken* en esta web oficial! Desde el primer número del *Tekken* hasta el último. Además podrás comprarlos, porque hay un apartado especial para shopping donde encargar tu cómic. También hay un tablón de mensajes en el que puedes elegir tu personaje favorito para el siguiente cómic de la serie.

Por último, desde esta web puedes ir hasta los links de Playstation, donde verás toda la serie de *Tekken*: las tres entregas del juego, una demo jugable y un apartado donde están todos los personajes de las distintas entregas.

Texto: Beahazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.

TV

# Lo + Cibernautas en videojuegos

El programa Cibernautas, de Red 2000, ¡sólo habla de videojuegos!

Todas las estrellas de tus videojuegos en Red2000.

Por fin un programa de televisión donde te dan todo para tus juegos! Se llama *Cibernautas* y se emite en el canal *Red* 2000 de Vía Digital. ¿Cuál es la novedad? Pues que si pasas absolutamente de la informática, *Cibernautas* te encantará: en este programa no te aburren con hardware, software, convenciones o programación. ¡Única y exclusivamente se habla de videojuegos!

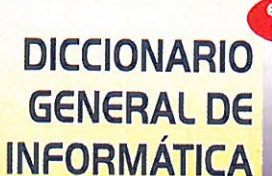
Lo primero que pensarás nada más enchufar la tele es: "¿Dónde están los presentadores?". ¡Pues no hay! Una voz en off es la que se encarga de dar paso a tus secciones favoritas. Pero... ¡al grano! La primera sección son las novedades sobre PCs, Nintendo, Playstation... Allí se vieron por primera vez en la tele imágenes del *Dungeon Keeper 2*, *Soul Fighter* o del *Metal Gear*. Después está una de las secciones estrella: ¡los trucos! Hasta el más complicado se convierte en pan comido con las completas instrucciones que te dan en *Cibernautas*.

Y por último, en cada programa hay una sección que trata un juego más profundamente, como en agosto han hecho con *Soul Blade* para Playstation. ¡Cada nivel del juego es desmenuzado paso por paso!

*Cibernautas* dura 30 minutos y tiene tres pases distintos a lo largo del día: uno a las 11:45, otro a las 16:55 y el último a las 20:00 horas. Si quieres más información sobre esta interesante cadena (dedicada a la informática) apunta esta web: *www.red2000.net*. Para ver el programa es necesario estar abonado a Vía Digital: el paquete básico con este canal (y otros entre ellos sobre naturaleza, cine...) cuesta tan sólo 2.500 pts. al mes.

LIBROS

# ¡Ni una duda!






Seguro que alguna vez te has visto en esta situación: vas a instalar en casa alguna ampliación para el ordenador y a la hora de coger el manual, ¡te encuentras con un montón de palabrejas técnicas! Y la mitad de ellas no tienes ni idea de lo que son. Cosas como aceleradoras, assert, gigahertzio, jpeg, nibble, init... ¿Pero qué es todo esto? Pues a partir de ahora, tus dudas se solucionarán con el *Diccionario General de Informática*. Todas las definiciones, por muy raras que te parezcan, están aquí. Un ejemplo: ¿Qué es *jaggie*? Jaggie son las líneas perpendiculares que aparecen en los extremos de una imagen. Estas líneas aparecen debido a que la resolución es inferior a lo que requiere la aplicación. Pero el diccionario no sólo trae definiciones para tu PC o Mac: también hay definiciones sobre lenguajes, redes, hardware, periféricos...

Además, si acabas de apuntarte a la informática, podrás descubrir datos muy antiguos, como qué es el *forth* (un lenguaje de programación que se desarrolló en los 60) o productos de última generación, como cámaras digitales.

¡Ah! Y por si fuera poco el diccionario también incluye algunas curiosidades. ¿Sabías que uno de los primeros ordenadores, como el *Eniac*, se construyó durante la Segunda Guerra Mundial y con válvulas de vacío? Desde ahora, este diccionario se convertirá en imprescindible y su precio es de 2.300 pts.

*En este completo diccionario están todas las definiciones que necesitas: qué es un PC, un Mac, o cuál fue uno de los primeros ordenadores.*

MÚSICA

# Sinfonía Interestelar

Se acaba de estrenar *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma*. Y seguro que todavía estás en una nube. Pero si te has quedado con ganas de más y quieres revivir las increíbles sensaciones del planeta Naboo... ¡cierra los ojos y disfruta! Porque el compositor John Williams y la Orquesta Sinfónica de Londres se han encargado en su totalidad de la banda sonora de esta peli.

¿Te imaginas cuál es el tema que abre el CD? ¡Adivinaste! La típica canción de *La Guerra de la Galaxias*, *Star Wars Main Title*, no podía faltar. Pero hay muchas más. Desde la tranquila *Anakin Theme* a la inquietante *The Arrival of Tattoine* pasando por el relajante *Pasage Trough the Planet Core*.

Si eres un auténtico fan de Star Wars, ¡ve corriendo a la tienda de discos más cercana! Encontrarás unos packs —sólo algunas copias en edición limitadísima y en promoción— que incluyen la banda sonora, junto a un vídeo con el trailer de *Episodio I* y un libreto con la historia de la música de la saga: ya hace 22 años que la Orquesta Sinfónica de Londres grabó la música de la primera peli, con la que John Williams consiguió cinco Oscar y dos premios Grammy.

¡Un regalo para tus oídos!

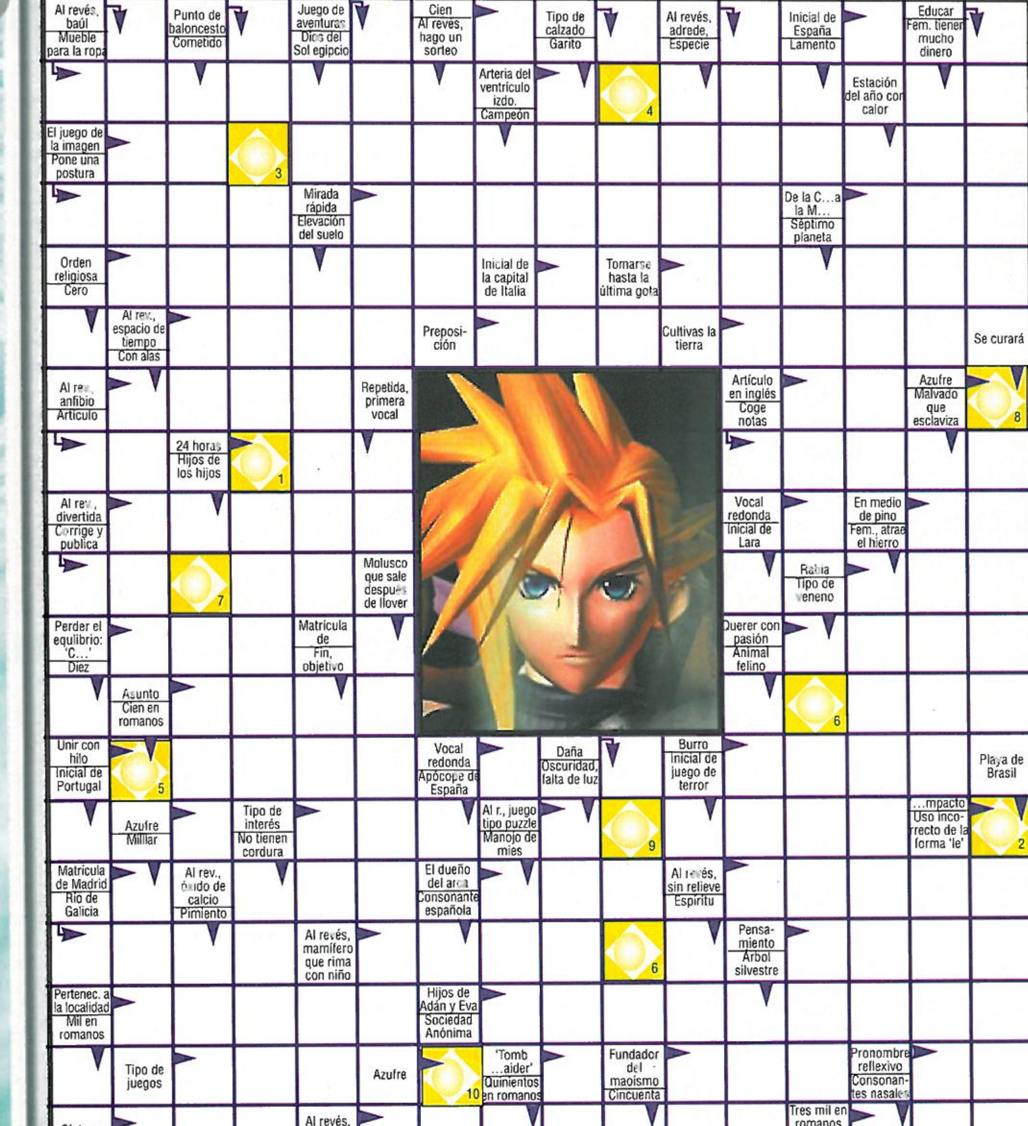



**Si quieres que la Fuerza también acompañe a tus tímpanos, mándanos una postalita y una de las cinco bandas sonoras de 'Star Wars' pude ser tuya. SCREENFUN Ref.: B.S.O. Star Wars Apdo. de correos 14.151 28080 Madrid**

# UNAS RISAS

# 1X PLAYSTATION

Además de pasar un rato entretenido, puedes ganar una Playstation... si consigues rellenar correctamente el autodefinido y nos envías una postal con la palabra clave a la redacción de SCREENFUN, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref. SCREENFUN AUTODEFINIDO 4. Sencillo, ¿no? Pues ánimo, resuélvelo y, en breve, podrás jugar con tu Playstation. El nombre del ganador será publicado en el número 6 de SCREENFUN.




**—Ay, mamita, mamita, dime si las aceitunas tienen patas.**
**—Hijo mío, ¿ya te has comido una cucaracha?**

En la consulta del otorrino:
—Le felicito. Su prueba auditiva es excelente.
—Perdón, ¿cómo dice?

**—¡¡¡Camarero, hay una mosca en mi sopa!!!**
**—Sshhh... Cállese, que a los demás no les he puesto carne!**

—Oiga, ¿es el 2 22 22 22?
—Sí, es aquí.
—¡Pues dígame cómo se saca el dedo del 2!

**—Papá, papá, cómprame un sombrero...**
**—¡Cállate o te pego una torta que te dejo sin cabeza!**
**—Sí, claro, para no comprarme el sombrero, ¿verdad?**

Era un tío tan gafe, tan gafe, que se sentó en un pajar y se clavó la aguja.

**¿Por qué en la liga municipal de baloncesto de Lepe, cuando un jugador recibe el balón pone los ojos en blanco y empieza a babear y emitir gruñidos? Porque el reglamento establece que son cinco segundos de posesión.**

En una panadería:
—Manolo, haz la masa.
—¡Grrrrrrrr!

**—Mamá, mamá, ya tengo catorce años, ¿puedo usar sujetadores y bragas?**
**—No.**
**—Pero mamá...**
**—¡Que no, Arturito, que no!**

Se abre el telón y se ve un desierto lleno de arena: arena al norte, al sur, al este, al oeste... ¡Arena por todos los lados! Se cierra el telón. ¿Cómo se llama la canción?
NOHAAAAAY MÁS QUE ARENA, ¡AAAAAAAAAAUUUUUUH!



# LA COSA





Fue un hombre de negro, un príncipe del rap y ahora, ¡un vaquero! ¿Sabes quién es el *monstruo* de la foto?

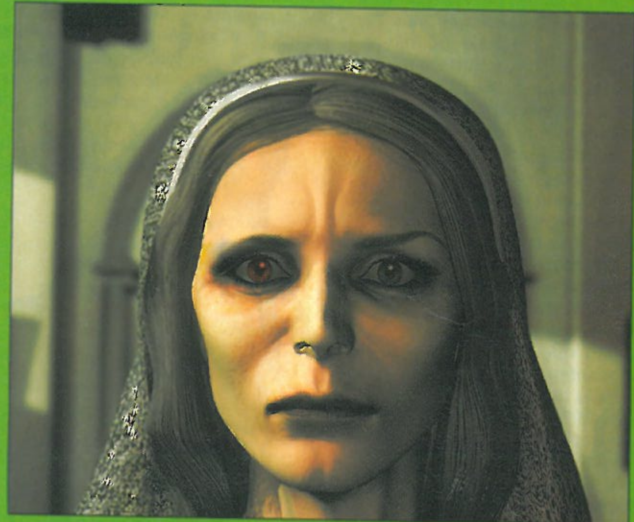
## Cada oveja con su pareja

**Aquí hay personajes de videojuegos que normalmente van juntos, pero aquí están separados. ¿Podrías volver a unir a las parejas? Encontrarás la solución en la página 77.**




## SE BUSCA

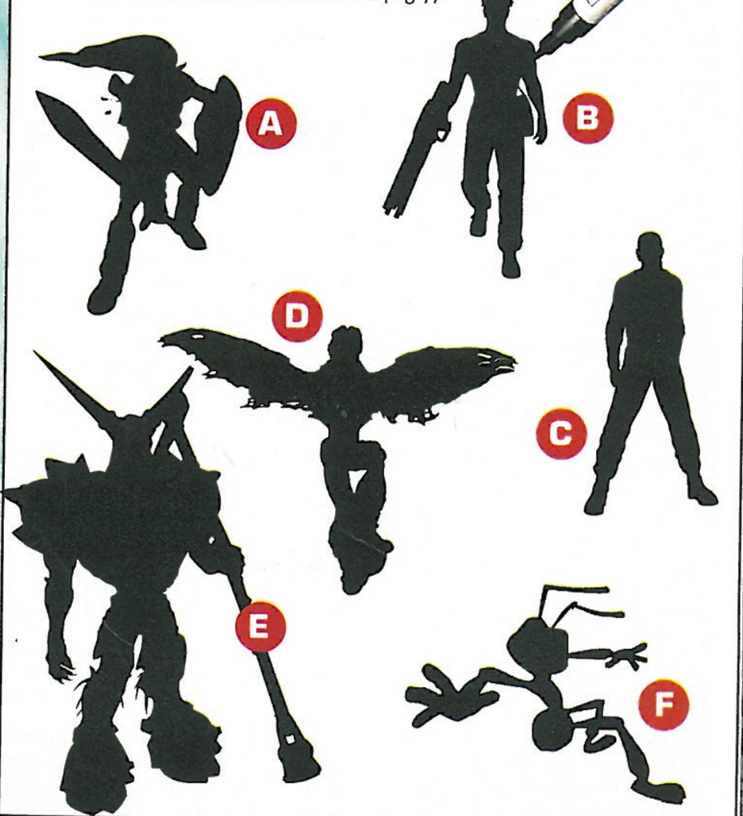




Ya sabías que en *Silent Hill* sucedían cosas alucinantes... ¡pero esto ya se pasa de la raya! A ver si eres capaz de encontrar las cinco diferencias entre las dos imágenes.

## ¿Quién es quién?

A veces tus héroes se tienen que esconder para poder cazar a sus enemigos, pero, ¿sabrías decirnos quién es quién sólo por su silueta? La solución la encontraras en la pág. 77.



## ¿Rayos peligrosos?

***En casa tengo un monitor sin marca. Mi padre dice que es dañino y que emite rayos peligrosos. ¿Es cierto?***

***Verónica, Málaga***

Hola, Verónica:
Cuando los monitores están funcionando, crean campos eléctricos y magnéticos. Si se utilizan mucho, sobre todos los monitores más antiguos, pueden provocar daños en la salud. Por ello, existen distintos certificados, que indican la normativa que contiene el monitor. Esta información la encontrarás normalmente en la parte trasera del monitor. Consúltalo.

*MPR II* es una normativa de radiación internacional que se aplica a los campos eléctricos y magnéticos. *TCO-92* y *TCO-95* son normativas de sindicatos suecos, que son las más rigurosas en el ámbito internacional.

Se puede trabajar durante mucho tiempo con estos monitores sin arriesgar la salud. Además, está el CE, un certificado que garantiza la compatibilidad con otros aparatos eléctricos .



*¡Cuidado con los rayos de los monitores antiguos!*






## Protección contra copias

***He oído que ya no se pueden hacer copias de seguridad de muchos juegos nuevos, ¿me podríais explicar cómo funciona un sistema de protección?***

***Pedro, Sevilla***

Hola, Pedro:
Es verdad; para evitar copias piratas de los juegos de PC, cada vez son más los que vienen con un sistema que los protege de las copias. Los más extendidos son *SecuROM*, *SafeDisc* y *LaserLock*.

Existen distintas posibilidades para proteger un CD. Se puede prolongar con un *Dummy File*, es decir, llenar la capacidad del CD al máximo (más de 650 MB), lo que hace que sea imposible de copiar. También puede contener un mensaje simulado de error *(Physical Error)*, que no influye a la hora de jugar, pero sí a la hora de copiarlo. Otra forma de evitar la piratería es colocar una pista de datos e, inmediatamente después, una de audio, separadas ambas por menos de dos segundos, lo que hace imposible la copia.

Así que, si no consigues hacer tu copia de seguridad, cuida tu CD como oro en paño, y cuidado con dejar tu juego a ese vecino manazas que siempre te dice con cara de bobo: "Se ha roto... ¿No tienes copia de seguridad?".

## Una referencia por postal

***Me ha gustado mucho SCREENFUN y, sobre todo, me han encantado los regalos que sorteáis. Me gustaría participar en casi todos los sorteos, ¿se puede mandar una sola postal indicando todas las referencias correspondientes?***

***Ignacio, Tudela***

Hola, Ignacio:
Muchos lectores y lectoras nos hacen esta pregunta. Aclararemos toda duda que pueda surgir sobre el procedimiento de los sorteos de SCREENFUN:

Primero: puedes participar en todos los sorteos que quieras de un mismo número. Para ello, tienes que mandar una postal SIN SOBRE por cada cada regalo (es decir, cada postal sólo puede tener una referencia).

Segundo: por supuesto, tus hermanos y demás familiares también pueden participar.

Tercero: no importa que escribas desde la península, las islas, Argentina o la China. Todo el mundo tiene derecho a participar.

En teoría, en cuantos más sorteos participes, más posibilidades tendrás de ganar algo. Los resultados de dichos sorteos saldrán publicados dos números después.

## Conectar grabadora de CD

***Hace poco me he comprado una grabadora de CDs EIDE y un nuevo disco duro, pero ahora tengo problemas para instalarlos. Mis dos masters están ocupados, y los dos slaves están libres. ¿Dónde puedo conectarlos?***

***Sergio, Jaca***

Hola, Sergio:
Tienes la posibilidad de conectar cuatro aparatos. En tu caso, tienes que conectar tu antiguo disco duro con el master de IDE 1. El disco duro nuevo se conecta con el slave de IDE 1. Tienes que conectar el reproductor de CD-ROM con el master de IDE 2, y la grabadora nueva con el slave de IDE 2.

Ahora, Windows debería reconocer automáticamente los aparatos, y así sólo tienes que instalar el software de la grabadora de CDs.




*Aproximadamente unas 1.500 pts. de diferencia: el mismo juego para PC y para la Playstation.*

## Los jugadores de Playstation pagan más que los de PC

***¿Me podríais decir por qué los juegos de la Playstation son más caros que los de PC, si en realidad los dos vienen en un CD?***

***Felipe, Madrid***

Hola Felipe:
El precio depende sobre todo de las tasas de licencia del fabricante de la Playstation (Sony): todos los fabricantes de juegos tienen que pagar determinadas tasas de licencia a Sony para poder salir a la venta bajo su nombre. Estos costes adicionales van incluidos en el precio, por eso es más alto. Dichas tasas también se incluyen en los juegos de Nintendo y, de hecho, éstas son todavía más altas. Por eso, los juegos de Nintendo son más caros en comparación. No ocurre lo mismo en el caso de los juegos de PC, ya que los fabricantes suelen cubrir los gastos de distribución y asumir los riesgos de ventas. Además, los fabricantes de consolas casi no ganan nada con la venta de sus aparatos; por eso buscan un margen de beneficios mayor al vender los juegos. Por este motivo, los juegos de Playstation y Nintendo no sólo cuestan por regla general más que los juegos de PC, sino que sus precios suelen mantenerse estables durante más tiempo, no como los juegos de PC, que enseguida bajan de precio.

Será todavía más interesante el tema de las tasas y de la lucha de precios cuando salgan al mercado las nuevas consolas Dreamcast, Playstation 2 y Nintendo Dolphin. ¡Ya veremos qué pasa!

## Capturar imágenes

*¿Cómo puedo capturar imágenes de mis juegos de PC?*

***Antonio, Barcelona***

Hola, Antonio:
Es muy fácil. En el caso de los juegos que no tengan soporte DirectX, no necesitarás un software adicional para capturar imágenes de tus juegos. Tienes que pulsar la tecla *Impr pant*, cuando encuentres una imagen que te guste. De esta forma, la copias en la memoria caché. Si incluyes un programa de gráficos como Microsoft Paint o PhotoShop, puedes abrir un documento e insertar la imagen guardada con *Pegar* en el menú edición (Ctrl + v).

En la mayoría de los juegos 3D, esto no se puede hacer. Para hacer capturas, necesitarás un software como HyperSnap-DX. Lo puedes encontrar como shareware (es decir, gratis) en *www.hyperionics.com* de Internet pero, por desgracia, hay algunos juegos de los cuales no se pueden hacer capturas.

## ¿Lara Croft o Lara Arribas?

***Me llamo Lara Arribas (Lara es mi seudónimo), y me identifico plenamente con Lara Croft. La gente que conoce a Lara Croft y después me conoce a mí juran que somos clones y que mi apariencia física y psíquica es prácticamente igual. Físicamente, juzgadlo vosotros mismos con las fotografías que os mando, y psíquicamente es en lo que más me parezco: estudio primer año de relaciones públicas, practico tiro con arco además de kárate, ninjitsu, light contact y soy fanática de la investigación de cuevas abandonadas, casas viejas o cualquier cosa que posea acción. Por eso y mucho más me gustaría que me ayudaseis dándome la dirección artística de Core/Eidos.***

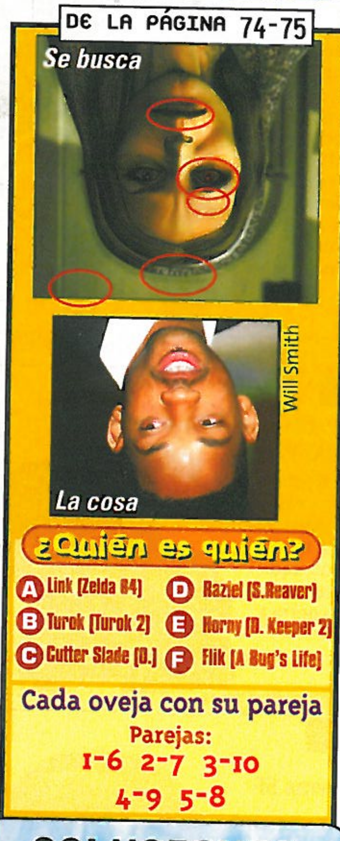
***Lara Arribas, Colmenar de Oreja***

Hola, Lara:
Te aseguramos que tu carta es la más original que hemos recibido hasta ahora; nos han encantado tus fotos y realmente constatamos tu parecido físico con Lara. En SCREENFUN estamos contigo y publicamos una de tus fotos para que nuestros lectores puedan conocerte. Si quieres ponerte en contacto con Core o Eidos debes hacerlo a través de su distribuidor en España en la siguiente dirección: PROEIN,S.L. Departamento de Marketing. Avda. Burgos 16-D , 1°. 28036-MADRID o en el teléfono 91 384.68.80. Ellos te aconsejarán como contactar con Core y Eidos y te resolverán todas tus dudas al respecto.



## Ganadores de los sorteos

**Top 20:** Ángeles González Rodríguez, Juan José Gallardo, Pedro Callejas del Rey, Jonathan Muñoz Herna, Manuel Rodríguez Sánchez, Ricardo Candel Gil, José Martínez Gutiérrez, Carlos Crespo, Carlos Galán Perogil, Santiago Díaz. **Tomb Raider:** Jordi Aymerich de Palal, Héctor García Redondo, Rubén Pintor Garrido, David de los Ríos Sánchez, Mª Teresa Nicolás Blanco. **Nintendo 64:** Pere Fabián Martínez. **Figuras 'Star Wars':** Borja Burgui Inda, Jacobo Santamaria Barral, Eduardo Martínez Rosado. **Coches a escala:** Roberto Sande González, Carlos Real Muñoz, Marc Boadas Sánchez, Daniel Soriano Gómez, Enrique Álvarez Gómez. **Cómics Lara:** Alejandro Díaz Ruiz, Daniel Blanco Salas, Marcos Miralles Peraile, Mikel Navarro, Luis Gabaldón Álvarez. **Lote de pilas recargables + cargador:** Daniel Saldaña Pariente, Pedro Iglesias Abuin. **Bugs Bunny:** Natalia Vicario Lupiáñez, José Antonio Rellán López. **Volante:** Sergio Salas González. **Playstation:** Carlos Picoro Urralia. **Game Boy:** Ricardo M. Flores.







# SCREENFUN
## CUESTIONARIO 4

Ahora que ya comienzan las vacaciones de verano, nada mejor que una Game Boy Color para pasar los ratos libres ¡divirtiéndote a tope! Si quieres conseguirla, escribe a SCREENFUN, ref.: Cuestionario 4, apdo. 14.151, Madrid 28080. ¡Suerte!

**NOMBRE:** ....................

**DIRECCIÓN:** .................... **Nº:** ........ **PISO:** ........

**CÓDIGO POSTAL:** ........ **TELÉFONO:** ........ **EDAD:** ........

**1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?**

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Sega Saturn ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

**2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?**

- Lucha ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Puntería ☐
- Aventura en 3D ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Estrategia ☐
- Simulación ☐
- Reflexión ☐
- Carreras ☐
- Otros.................... ☐

**3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?**

.................... Otros: ....................

**4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:**

1ª.................... 2ª.................... 3ª....................

**5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:**

1ª.................... 2ª.................... 3ª....................

**6. ¿Te interesan las siguientes páginas?**

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué....................
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué....................
- Online Sí ☐ No ☐ Por qué....................
- Unas risas Sí ☐ No ☐ Por qué....................

**7. ¿Qué sorteo de SCREENFUN te ha gustado más?**

....................

**8. ¿Qué echas en falta en este SCREENFUN?**

....................

**9. ¿Qué regalos te gustaría que incluyéramos en SCREENFUN? (Elige sólo una opción)**

Pósters ☐ Megapósters ☐ Pegatinas ☐ Demos y juegos ☐ Otros: ....................

**10. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?**

....................

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?....................

**11. ¿Te interesa Internet?** Sí ☐ No ☐ Por qué ....................

¿Tienes acceso a Internet desde tu casa? Sí ☐ No ☐

¿Que es lo que más sueles buscar en Internet?....................

**12. ¿Cuántos juegos compras al mes?**

Ninguno ☐ Uno ☐ De dos a cinco ☐ Más de cinco ☐

**13. SCREENFUN es mensual: ¿por qué la comprarías?**

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

Pág. 4

## 1 Dreamcast

¡Recién salidita del horno! Mientras todo el mundo está expectante (¿Cómo será? ¿Qué posibilidades tendrá?), tú ya podrás jugar con ella y presumir delante de tus amigos. Será una experiencia alucinante ¿Te gustaría vivirla?

Ref. Dreamcast

Pág. 77




## 1 Game Boy Color

No te puedes llevar la consola a todos los lados pero si la Game Boy Color. Escríbenos y jugarás hasta en el cuarto de baño.

Ref. Cuestionario nº 4

# SCREENFUN ¡SORTEO!

Nos gustaría que probarás la nueva Dreamcast, que te hicieras con una Nintendo, Playstation o Gameboy (si aún nos las tienes), que montarás en un Overcraft con la música de Starwars como banda sonora, que te protegieras del sol, que tuvieras mandos para elegir, que vistieses con nuestras camisetas pero sobretodo... ¡nos encantaría que nos escribieras y nos contarás quien eres y que te gusta! Aquí tienes unos amigos y nuestra dirección:

**SCREENFUN**
**Apartado de Correos 14.151**
**28080 Madrid**

Pág. 33

## 1 Nintendo 64



"Fontanero, fontanero, arreglame las tuberías, enciendeme la Nintendo, a mi casa ven corriendo con tu mono, monito, monero: Donkey Kong, el simpático churrero". ¿Quieres cantar el último hit del verano? Escríbenos una carta o postal indicándonos la referencia y ya podrás salir a la calle a cantar la canción del verano.

Ref. Nintendo 64 nº4

Pág. 74

## 1 Sony Playstation

Ayer maté unos cuantos zombis, me infiltré en unas instalaciones militares de alto secreto, construí una ciudad de la nada, me dí un garbeo por el siglo XXI, casi me alcanza un dinosaurio, ayer...tuve una cita a solas con mi *Play*.

Ref. Autodefinido nº 4

Pág. 25




## 2 Joysticks

Digital o analógico, acelerador, rastreador de punto de visión, 4 botones de disparo, 2 botones de disparo Turbo, regulador de los ejes X e Y... ¿Qué más quieres? Pues mándanos una postal, y ¡lo podrás disfrutar con tus propias manitas!

Ref. Joywarrior

Pág. 31

## 2 Joyshuttle

Con un diseño totalmente ergonómico, los Joyshuttle de Zykon te permitirán disfrutar a tope de todos los juegos de acción y disparos. Animate, escríbenos una postal y ¡cambia de mando!

Ref. Joyshuttle

Pág. 34

## 3 Bolígrafos Star Wars

Cuando hagas un examen, escribas una carta comprometida, hagas nuestro autodefinido o firmes autógrafos necesitarás que ¡la Fuerza te acompañe!

Ref. Star Wars

Pág. 67

## 10 packs de camiseta + gorra Wild Wild West

El salvaje Oeste te está esperando y para que vayas poniendote a tono con el decorado, aquí tienes unas camisetas con su gorra a juego.

Ref. Pack Wild Wild West

Pág. 59

## 10 camisetas 'Euskal Party'



Aunque tal vez no pudiste ir, seguro que te encantaría hacerte con una de las fabulosas camisetas de una de las fiestas informáticas más salvajes: ¡la Euskal Party!

Ref. Euskal

Pág. 61

## 10 camisetas 'Blade'



Este juego promete ser un auténtico bombazo. Hasta Navidades no podrás hacerte con él pero si quieres ir metiéndote en ambiente, puedes ir vistiéndote con nuestras fabulosas camisetas.

Ref. Blade

Pág. 31

## 5 Juegos *360°*

Correrás por tierra y por aire pilontando Overcrafts armados con potentes ametralladoras. ¡Y sentirás como enormes dosis de adrenalina invaden tu cuerpo!

Ref. Juego 360°

Pág. 31

## 10 Gorras SF

¡Plántate una gorra de SCREENFUN! Estarás tan mono que no te olvidarás la cabeza en ningún sitio, aunque estés pensando en ese último juego que te tiene absorbido el coco.

Ref. Gorras SF

Pág. 8

## 5 pack juego + póster Wip3out



Si siempre soñaste con pilotar tu propia nave espacial, *Wip3out* es tu juego y, de paso... ¡decora tu cuarto! Tal vez dentro de poco, pilotaremos naves de verdad pero hasta entonces tu consola es tu aliada.

Ref. Wip3out

Pág. 17

## 5 Juegos

Aupa a tus héroes a los primeros puestos de la lista y encima consigue tu juego favorito...



Ref. Top 20

Pág. 73

## 5 bandas sonoras Star Wars Episodio 1

Una banda sonora alucinante que te trasladará muchas galaxias más allá. Vive todas las aventuras que quieras imaginarte con esta BSO de auténtico lujo.




Ref. B.S.O. Star Wars